

**Hochschule Merseburg**

**Fachbereich Soziale Arbeit. Medien. Kultur**

**Studiengang BA Kultur- und Medienpädagogik**

Bachelorarbeit zur Erlangung

**des Grades eines BA Kulturpädagogen /einer BA Kulturpädagogin**

Susann Stieler

**Manga -**

**Eine exemplarische Betrachtung der japanischen Populärkultur  
am Beispiel von „xxxHolic“**

Erstgutachter / in: Prof. Dr. Johann Bischoff

Zweitgutachter /in: Christian Siegel

Matrikelnummer: 19185

Anschrift: Holzweg 9, 06785 Oranienbaum-Wörlitz

Abgabedatum: 24.04.2015

## **Kurzzusammenfassung**

Als vor über einem Jahrzehnt der Manga in Deutschland die Begeisterung jugendlicher Leser auf sich zog, vermerkte der deutsche Comicmarkt einen „Boom“, den es vorher noch nicht in dieser Form gegeben hatte. Aufgrund der vielschichtigen Erzählweise, aufgewertet mit besonderen Charakterfiguren und der exotisch wirkenden Ästhetik, gründete das Medium Manga und alle Faktoren darum, eine neue Ära der Populärkultur. Im Ursprungsland Japan selbst, bilden Manga bereits seit fast einem halben Jahrhundert einen gesellschaftlich anerkannten, festen kulturellen Bestandteil und werden von allen Altersklassen rezipiert. Diese Arbeit geht dem Phänomen auf den Grund, indem es den Manga im ersten Teil im kulturhistorischen und wirtschaftlichen Zusammenhang Japans betrachtet und im zweiten Teil anhand eines Beispiels in Form von CLAMPs „xxxHolic“, den Manga in seiner Popularität exemplarisch analysiert und auswertet. Dabei werden die formal-ästhetischen und inhaltlichen Grundessenzen anhand der ausgewählten Episode herausgearbeitet und die anschließend die Besonderheiten der Lektüre festgestellt.

## **Abstract Summary**

When over one decade ago the manga attract the enthusiasm of young readers on itself in Germany, the german comic strip market made a note of a "boom" which there had not been in this form before yet. The medium founded manga and all factors around this, a new era of the popular culture, increased the value with special character figures and the esthetics working ending exotically due to the multilayered way of telling stories. Manga have formed to a socially recognized, integral cultural part, already for almost half a century and are adopted by all age groups in the country of origin Japan. The phenomenon is this work on the reason by it regarding the manga in the first part in the culture historical and economic connection of Japan and in the second part using an example in the form of CLAMPs "xxxHolic" which manga in his popularity exemplarily analyzes and evaluates. The formal, esthetic basic essences as regards content using the select episode worked out and these then become the unusual features of the reading stated.

## Inhaltsverzeichnis

Kurzzusammenfassung .....	2
Abstract Summary .....	2
1 Einleitung .....	5
2 Manga im Kontext japanischer Kulturgeschichte .....	7
2.1 Die Bedeutung des Begriffs Manga .....	7
2.2 Merkmale eines Manga .....	8
2.3 Historische Entwicklung .....	11
2.3.1 Heian- bis Edo Zeit .....	11
2.3.2 Zeit bis zum 2. Weltkrieg .....	14
2.3.3 Anfänge des modernen Manga .....	16
2.3.4 Genre-Entwicklung .....	18
2.4 Zusammenfassung .....	22
3 Kommerzielle Aspekte der japanischen Comicindustrie .....	24
3.1 Anime .....	24
3.2 Merchandising .....	26
3.3 Computerspiele .....	27
3.4 Fan-Produktionen .....	27
3.4.1 Fanarts .....	27
3.4.2 Dojinshi .....	28
3.4.3 Fanfictions .....	29
3.4.4 Cosplay und Conventions .....	30
3.5 Zusammenfassung .....	31
4 Untersuchungsobjekt und Methode der Untersuchung .....	33
4.1 Untersuchungsobjekt „xxxHolic“ .....	33
4.1.1 Entstehung und Hintergrund .....	33
4.1.2 Das Mangaka Team CLAMP .....	34
4.1.3 Inhaltszusammenfassung .....	35
4.1.4 Charaktere .....	36
4.2 Methode der Untersuchung: Ästhetische Analyse der Kapitel 24-26 .....	39
4.2.1 Inhaltszusammenfassung .....	39
4.2.2 Sequenzbeschreibung .....	39
4.2.3 Formalästhetische Analyse .....	44
4.2.3.1 Panels .....	44

---

4.2.3.2 Charaktere und soziale Interaktionen .....	45
4.2.3.3 Sprechblasen .....	48
3.2.3.4 Soundwords und Hintergrundsätze .....	49
3.2.3.5 Symbole .....	50
3.2.3.6 Hintergründe .....	50
3.2.3.7 Perspektivische Darstellungen .....	52
4.3 Forschungsfragen .....	53
5 Untersuchungsauswertung und Forschungsfragen.....	55
5.1 Deskriptive Auswertung.....	55
5.1.1 Formalästhetisch orientierte Auswertung.....	55
5.1.2 Inhaltlich orientierte Auswertung.....	58
5.2 Interpretation der Ergebnisse .....	63
5.3 Auswertung der Forschungsfragen.....	69
6 Folgerung und Perspektiven.....	70
Tabellenverzeichnis.....	71
Abbildungsverzeichnis.....	72
Literaturverzeichnis .....	73
Anhang.....	75
Manga Genre Begriffe.....	75
Tabellen der Formalästhetischen Analyse .....	76
Abbildungsquellen .....	85
Selbstständigkeitserklärung.....	87

# 1 Einleitung

„Auf der Welt gibt es viele Mysterien...Aber wie wunderbar geheimnisvoll sie auch sein mögen...ohne den Menschen, der sie wahrnimmt, erlebt oder in sie verwickelt ist...sind sie nichts weiter als flüchtige, belanglose Phänomene. Deshalb...ist der Mensch das größte Mysterium von allen.“ - Yuko Ichihara<sup>1</sup>

Dieses Zitat einer Figur aus „xxxHolic“ führt die Leser auf der ersten Seite direkt in den gleichnamigen Bestseller-Manga ein. Auf die vorliegende Arbeit übertragen, geht es nicht um das „Mysterium“ Mensch selbst, wohl aber um ein Phänomen der neuzeitigen Populärkultur, was von Menschen eigens erschaffen und ohne sie nicht existent wäre. Der Manga, als Populärkultur betrachtet, kann nach gängigen Ansichten der „Cultural Studies“ als ein sozial konstruiertes Kulturphänomen bezeichnet werden. Durch seine künstlerisch-ästhetische Seite und aufgrund seines Unterhaltungsfaktors findet er eine massenhafte Verbreitung und erfährt eine große Beliebtheit.<sup>2</sup>

Als im Japan der 1950er Jahre besorgte Eltern um das Wohl ihrer Kinder bangten, weil diese begeistert die Geschichten von „Kimba dem weißen Löwen“ und „Astro Boy“ lasen, konnte keiner von ihnen ahnen, in welchem Ausmaß sich der Konsum dieses Mediums auf die kulturelle und wirtschaftliche Zukunft späterer Generationen auswirken würde. Über 50 Jahre später finden sich auf vielen Straßenhinweisschildern, Plakaten und sogar Flugzeugen japanische Manga-Figuren. Aus einem einst unterschätzten Medium ist ein effektiver Vermittlungsträger geworden, dessen Auswirkungen seit mindestens 15 Jahren nicht mehr nur das fernöstliche Land betreffen. Das „Manga Phänomen“, so wie es von Michiko Mae bezeichnet wird, eroberte die westlichen Länder innerhalb von kürzester Zeit und löste einen regelrechten „Boom“ aus. In Deutschland von der breiten Gesellschaft nur als Randerscheinung in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen wahrgenommen und teils sogar als gewalt- und sexverherrlichendes Medium beschrien, formte sich in den späten 90er Jahren mithilfe effektiver Vermarktungsmittel eine neue vielfältige Jugendszene heraus, die von der Exotik und Vielfalt japanischer Comics und Zeichentrickfilme regelrecht begeistert war und sich inspirieren ließ.<sup>3</sup> Nach einer Umfrage von Eva Mertens aus dem Jahr 2009 lässt sich feststellen, dass die Rezipienten der deutschen Manga-Szene zu diesem Zeitpunkt zu 83% aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 14 und 24 Jahren bestanden.<sup>4</sup>

Manga werden in Japan -im Gegensatz zu Deutschland- aber nicht mehr nur als bloßes Unterhaltungsmedium für Kinder und Jugendliche angesehen. Sie besitzen dort den Status eines festen, in der Kultur verankerten Bestandteils „des täglichen Lebens und werden -in spielerischer oder pädagogischer Absicht- für alle Zielgruppen konzipiert“<sup>5</sup>. Dieser Vergleich legt nahe, dass es sich hier um ein Kulturgut handelt, welches neben dem

---

<sup>1</sup> Clamp: xxxHolic. Bd. 1. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2004. S. 3.

<sup>2</sup> Vgl.: Schönhuth, Michael: Populärkultur. In: Das Kulturglossar. Ein Vademecum durch den Kulturdschungel für Interkulturalisten. URL: <http://www.kulturglossar.de/html/p-begriffe.html#populaerkultur>. Stand: 21.04.2015.

<sup>3</sup> Vgl.: Mae, Michiko: Nipponspiration als transkulturelle Grenzüberschreitung in der Kunst. Japonismus und japanische Populärkultur. In: Michiko Mae / Elisabeth Scherer (Hrsg.): Nipponspiration. Japonismus und Japanische Populärkultur im Deutschsprachigen Raum. Köln/Weimar/Berlin: Böhlau Verlag, 2013. S. 16 ff.

<sup>4</sup> Vgl. Mertens, Eva: Der Manga- und Animefan. Vorurteil und Wirklichkeit. Gestern und heute. Hamburg: Diplomica Verlag, 2014. S. 90 f.

<sup>5</sup> Koyama-Richard, Brigitte: 1000 Jahre Manga. Paris: Flammarion, 2008. S. 6.

Unterhaltungsfaktor auch künstlerisch-ästhetische Besonderheiten aufweist. Sich die Welt auf unterhaltsame Weise in Bildern erklären zu lassen, dient als Antrieb, sich auf verschiedene Art und Weise künstlerisch auszudrücken und sich dadurch neue Ansichten zu erschließen.

Der Gegenstand dieser Arbeit soll einen kompakten und exemplarischen Einblick in die japanische Populärkultur des Manga geben und diese anhand des ausgewählten Beispiels von „xxxHolic“ methodisch untersuchen und auswerten. Gleichzeitig soll die vorliegende Arbeit dem Leser zu einem besseren Verständnis für das Medium Manga verhelfen.

Was einen Manga kennzeichnet und ihn besonders macht und weshalb er in der japanischen Kultur so fest etabliert ist, während er in Deutschland immer noch als Randerscheinung gilt, wird in Kapitel 2 und 3 beschrieben. Dazu soll kein direkter Vergleich erfolgen, sondern vielmehr wird der Fokus auf den Kontext der historischen Manga-Entwicklung Japans und die daraus resultierende kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung gelegt.

Die künstlerischen Besonderheiten sowie die Popularität des Mediums werden anhand des ausgewählten Beispiels von „xxxHolic“ in Kapitel 4 und 5 exemplarisch vorgestellt, um deren Wirkungsweise zu veranschaulichen. Dazu wird das zu untersuchende Objekt zunächst im Allgemeinen vorgestellt, um dann im zweiten Teil des vierten Kapitels methodisch in Form eines inhaltlichen Sequenzprotokolls und einer formalästhetischen Analyse der Gestaltungsmittel aufgearbeitet zu werden. Im Anhang finden sich neben Begriffserklärungen der japanischen Genre, Tabellen aus dem methodischen Teil der Arbeit.

Für das bessere Verständnis ist noch Folgendes anzumerken: Das Wort Manga besitzt laut Duden im Deutschen keine eindeutig festgelegte Nennung der Ein- und Mehrzahl. Diese kann entweder „die Manga“ oder „die Mangas“ heißen, oder „das/der Manga“.<sup>6</sup> In der vorliegenden Arbeit wird für die Einzahl die männliche Form „der Manga“ verwendet, die Mehrzahl wird ohne „s“ gebildet, „die Manga“.

---

<sup>6</sup> Vgl. Duden: Manga. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manga>. Stand: 15.04.2015.

## 2 Manga im Kontext japanischer Kulturgeschichte

### 2.1 Die Bedeutung des Begriffs Manga

Der folgende Punkt setzt sich mit den Grundlagen des Manga-Begriffs auseinander. Aufgrund dessen, dass Manga nicht nur in ihrem Ursprungsland Japan bekannt sind, haben sich in den letzten Jahrzehnten unterschiedliche Auffassungen und Bedeutungen des Begriffs entwickelt, die nun kurz vorgestellt werden sollen.

Das Wort Manga setzt sich aus zwei japanischen Kanji<sup>7</sup> Schriftzeichen zusammen: „Man“ bedeutet „rasch und flüchtig ausgeführt“, „ga“ die „Zeichnung“.<sup>8</sup> Unter „Man“ kann aber laut Duden auch „bunt gemischt, kunterbunt“<sup>9</sup> verstanden werden oder „ziellos, spontan, impulsiv“<sup>10</sup>. Es ist somit klar ersichtlich, dass für die erste Silbe mehrere Übersetzungen bestehen, da Kanji in der Regel nicht immer nur eine Bedeutung aufweisen. Alle Übertragungen entspringen am Ende jedoch aus demselben Prinzip: Der Begriff soll die Grundzüge einer kalligrafischen, ausgefallen, zügigen und repräsentativen Zeichnung darstellen.

Nachdem die sinngemäße Übersetzung des Begriffs geklärt ist, stellt sich die Frage was einen Manga als Manga erkennbar macht und inwiefern die wörtliche Übersetzung des Begriffes auf das Comicmedium selbst tatsächlich übertragbar ist, denn auch hier bestehen, je nachdem aus welchem bestimmten Kulturkreis der Antwortende stammt, unterschiedliche Auslegungen und Definitionen. Der Begriff Manga wird in der gängigen Literatur über Comics hauptsächlich auf den berühmten japanischen Zeichner und Karikaturist Katsushika Hokusai zurückgeführt, der durch seine künstlerische Bekanntheit im 19. Jahrhundert als Begründer und Erfinder des Mediums angesehen wurde. Tatsächlich existierte der Begriff schon früher, er wurde nur aufgrund des aufkommenden Trends zu Hokusais Lebzeiten, Bilderlehrbücher zu verfassen, wieder aufgenommen. Eine klare Rückverfolgung zum tatsächlichen Ursprung gilt damit als schwierig.<sup>11</sup>

Nach der Beschreibung des deutschen Duden ist der/das Manga ein „aus Japan stammender handlungsreicher Comic, der durch besondere grafische Effekte gekennzeichnet ist“<sup>12</sup>.

Hierzu ist es wichtig zu erwähnen, dass der Begriff Manga zwar aus Japan kommt und die Berufs-Zeichner sogar als „Mangaka“ bezeichnet werden, der *kommiku* (Comic) Begriff dagegen aber dort geläufiger ist. Unter „kommiku“ werden in Japan, aufgrund der westlichen Einflüsse des letzten Jahrhunderts, alle Bildergeschichten bezeichnet, egal ob sie aus Amerika, Japan oder Europa stammen. Lediglich die kleinen Comicstrips oder Karikaturen, die vor dem 2. Weltkrieg in Japan entstanden, werden dort als „Manga“ angesehen, vor allem in Bezug auf die wörtliche Übersetzung. Das japanische Pendant zum deutschen Duden, das „Kôjien“ beschreibt den Begriff Manga folgendermaßen: „Einfache,

<sup>7</sup> Anm.: Das japanische Schriftsystem besteht aus drei unterschiedlichen Schriften: Die Lautschriften Hiragana und Katakana, sowie die Symbolschrift der Kanji, die aus dem Chinesischen übernommen wurde.

<sup>8</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 6.

<sup>9</sup> Vgl. Duden: Manga. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manga>. Stand: 15.04.2015.

<sup>10</sup> Vgl. Berndt, Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: Edition-q, 1995. S. 4.

<sup>11</sup> Vgl. Brunner, Miriam: Manga. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2010. S. 11-13.

<sup>12</sup> Duden: Manga. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manga>. Stand: 15.04.2015.

humoristische und übertriebene Zeichnung. Karikatur oder Gesellschaftssatire. Eine Geschichte in Bildern: >Comics<.“<sup>13</sup>

Als paradoxe Entgegensetzung dazu werden in den westlichen Ländern aber -alle- aus Japan stammenden Comics und solche, die deren typisch-stilistische Merkmale aufweisen, bisher konsequent als Manga bezeichnet, darunter zählen ebenso einfache Illustrationen.<sup>14</sup>

Um Missverständnissen vorzubeugen, benutzt die Arbeit im Folgenden den Begriff Manga wie er in der westlichen Kultur verstanden wird.

## 2.2 Merkmale eines Manga

Nach der begrifflichen Erklärung ist zu erläutern, was einen modernen Manga -gemäß den vorherigen Definitionen- als solchen genau erkennbar und besonders macht. Dazu werden in der folgenden Begründung grundlegende Eigenschaften beschrieben, die den Manga als japanischen Comic mitunter vom westlichen Comic<sup>15</sup> unterscheiden. Zwar bestehen Meinungen und Ansichten, dass zwischen den fernöstlichen und abendländischen Comics kaum merkliche Unterschiede festzustellen seien, dennoch sind diese -im Bezug zum kunsthistorischen Kontext und vor allem in der vielfältigen Darbietung gestalterischer Mittel- sichtbar existent und definitiv zu erwähnen.<sup>16</sup>

Zwei hauptsächliche Erkennungsmerkmale bestehen in der kulturell-bedingten Leserichtung und in dem farblichen Präsentierungsstil. In Japan werden Bücher -und somit auch die Manga- von hinten nach vorne und von rechts nach links gelesen.<sup>17</sup>

Das folgende Bild (Abb. 1) ist eine Hinweisseite der deutschen Ausgabe von der Serie „xxxHolic“ für westliche Leser, die den Manga irrtümlicherweise von links aufgeschlagen haben. Oben links erkennbar ist eine Anleitung zur richtigen japanischen Lesungsweise von den Buchstaben A nach F, sowie den Sprechblasen mit den Nummern 1 bis 3. Diese Hinweisseiten befinden sich bei allen Manga, die in Deutschland erschienen sind und in japanischer Leserichtung gedruckt wurden auf der ersten bzw. letzten Seite.

---

<sup>13</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 7, zit. n. Kojien.

<sup>14</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 7.

<sup>15</sup> Anm.: Unter „westlichen Comic“ sind u.a. bspw. die der Allgemeinheit bekannten Populärcomics wie Batman, Mickey Maus oder Asterix gemeint.

<sup>16</sup> Vgl. Gravett, Paul: Manga- Sechzig Jahre japanische Comics. 1. Auflage. Köln: Egmont vgs, 2006. S. 18.

<sup>17</sup> Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 17 f.

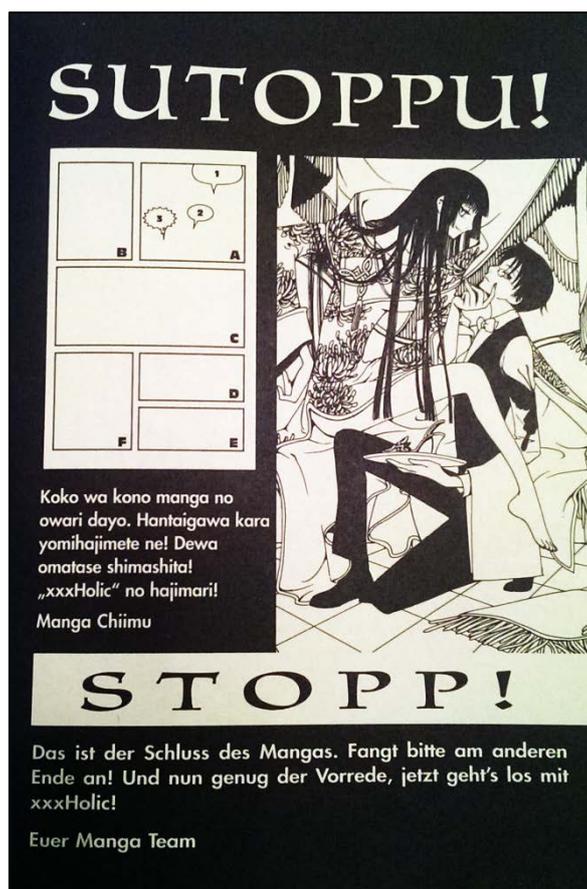


Abbildung 1: Hinweisseite der deutschen Ausgabe von „xxxHolic“

Die Gestaltung der Seiten präsentiert sich überwiegend in schwarz-weiß. Der zeitliche und kommerziell unvorteilhafte Aufwand, Manga komplett in Farbe zu zeichnen wäre viel zu hoch, von daher werden in der Regel pro Manga-Sammelband nur ein bis fünf farbliche Seiten als eine Art „Extra“ erstellt. Zur Gegenüberstellung: Westliche Comics werden fast ausschließlich in Farbe produziert, weshalb die Veröffentlichung im Vergleich zu den Manga stark in die Länge gezogen wird. Die farbliche „Einschränkung“ veranlasst die Mangazeichner dazu, die Seiten auf ihre ganz individuelle Art kunstvoll in schwarz-weiß anzufertigen: Der Einsatz von sogenannten Rasterfolien die in verschiedenen Mustern und Grautönen erhältlich sind, werden auf entsprechende Stellen geklebt und mehrere grafische Elemente wie Linien, Muster, Schattierungen oder sogar eingearbeitete Fotos geben dem Manga eine besondere Note. Rastertöne können mittlerweile auch digital durch ein spezielles Comicprogramm auf eine Manga-Seite gebracht werden. Die meisten japanischen Profizeichner bevorzugen jedoch noch weitgehend das traditionelle Handwerk.<sup>18</sup>

In der folgenden Abbildung ist ein Auszug aus dem romantisch angehauchten Fantasy Manga „Kamikaze Kaito Jeanne“ von Arina Tanemura zu sehen. Hier sind die durch Rasterfolien entstandenen Grautöne und Muster sehr gut erkennbar, sowie die traditionell grafisch filigranen Zeichnungen für die -in Japan so übliche- Zeichenfedern- und Tusche benutzt wurden.

<sup>18</sup> Vgl. Watase, Yuu: Manga Yuugi. How to draw manga with Yuu Watase. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2006. S. 153-158.

← Leserichtung

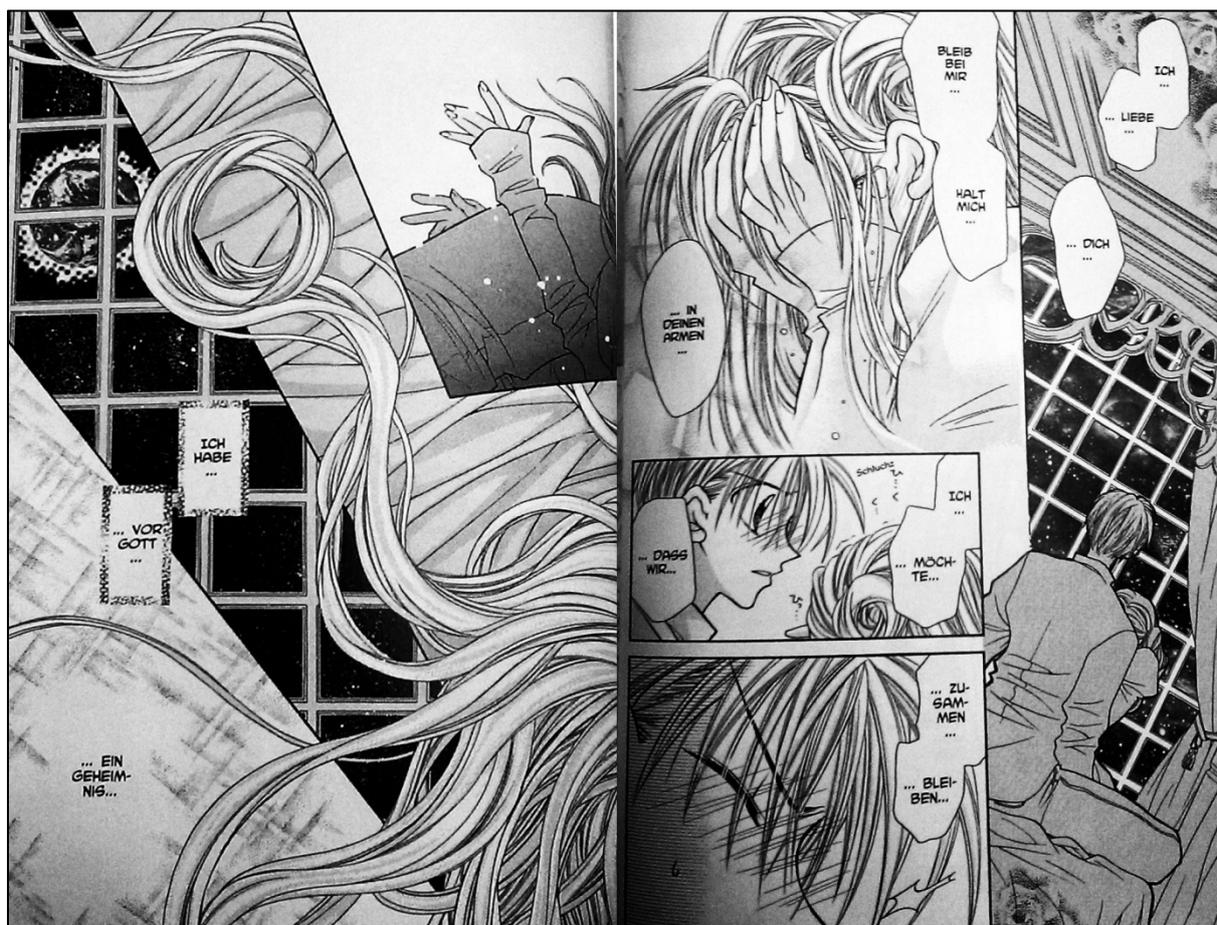


Abbildung 2: Auszug aus „Kamikaze Kaito Jeanne“ von Arina Tanemura

Die Seitenanzahl eines Manga-Bands beläuft sich in der Regel zwischen 140 und 220, was es zu einem typischen Taschenbuch macht. Das Format bewegt sich damit überwiegend zwischen einer Größe von DinA6 bis maximal DinA4.<sup>19</sup>

Eine weitere Eigenschaft ist der cineastische, sequentielle Lesefluss. Die Seiten werden mit ihren Panels<sup>20</sup> so gestaltet und strukturiert, dass das Lesen dem Schauen eines Filmes ähnelt. Perspektivwechsel, Rückblenden in schwarz gehaltenen Rahmen, Zeiteinheiten, durchdachte Kompositionen oder sonstige grafische Andeutungen sowie großzügige Freiräume werden gekonnt eingesetzt. Für ungeübte Leser können diese Stilmittel anfangs verwirrend wirken, jedoch ergibt sich in der Regel aus einer Bilderfolge immer ein logischer Gesamtkontext.

Die Figuren einer Manga-Geschichte besitzen häufig einen mehrdimensionalen und dynamischen Charakter, der in eine narrativ<sup>21</sup> erzählende Handlung eingebettet ist, die mitunter sogar Elemente der literarischen oder filmischen Dramatik enthalten kann, wie z.B.

<sup>19</sup> Anm.: Das soll bedeuten, dass die Taschenbücher alle möglichen Größenformate innerhalb dieses angegebenen Bereichs besitzen können, in der Regel aber kleiner als DinA5, selten größer als DinA4 sind. (Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 160.)

<sup>20</sup> Anm.: Als Panels werden die einzelnen Bildaufteilungen bezeichnet.

<sup>21</sup> Anm.: Narrativ beschreibt hier die Erzählweise unter den Gesichtspunkten der drei Zeitebenen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Geschehnisse aus der Vergangenheit werden mit aktuellen Ereignissen verbunden und zu einer Art Erwartungshaltung an die Zukunft geknüpft.

einen Spannungsbogen mit Einleitung, Steigerung, Höhepunkt und Abfall. Dies hat zur Folge, dass die vorkommenden Figuren keinem strikten Gut-Böse Schema folgen. Vielmehr werden diese Grenzen verwischt und es wird versucht, eine ständige Balance verschiedener Eigenarten einer Persönlichkeit herzustellen. Die Handlungsmotive der einzelnen Protagonisten und Antagonisten werden somit logisch nachvollziehbar präsentiert.<sup>22</sup>

Im Gegensatz zu Ersteinschätzungen aus dem westlichen Kulturkreis, Manga seien Comics in denen nur Figuren mit großen Kulleraugen vorkommen, besteht dagegen eine große Bandbreite unterschiedlicher Stilausprägungen: Von realistisch, naturalistisch gehaltenen Zeichnungen bis hin zum Kindchen-Schema über karikaturhafte und übertriebene Darstellungen ist alles vertreten. Dies ist mitunter auch von den Inhalten abhängig, die je nach Genre unterschiedliche Variationen aufweisen, wie z.B. bei sozialkritischen, politischen, historischen oder ökologischen Themen bis hin zu komplexen Geschichten, die im Alltag oder im Fantasy Genre angesiedelt sind.

Ein weiteres Merkmal ist die Darstellung von Gedanken, Emotionen oder der Sprache. Sprechblasen nehmen je nach der auszudrückenden Stimmungslage eine andere Form an oder werden sogar weggelassen, bei Emotionen wird viel mit Körperhaltung und Gesichtsausdruck gearbeitet. Auf mehreren Seiten kann sich bei wenig Text eine ganze emotionale und bildhaft verspielte Szene abspielen, was nicht selten dazu führt, dass sich die Handlung eben genau deswegen in die Länge zieht und der Manga damit schnell gefüllt sein kann.<sup>23</sup> Im Vergleich dazu besitzen westliche Comics eher einen verhältnismäßig plakativen Charakter.

Kunst wird bekanntermaßen nicht nur von einer bestimmten, einseitigen Richtung oder Strömung beeinflusst. Seit Menschengedenken ergibt sich künstlerische Inspiration und die daraus resultierende Erschaffung von Werken über regionale und globale kulturelle Grenzen hinaus. Die folgend dargestellte Historie gibt einen kompakten Überblick über die Entstehungsgeschichte des japanischen Comics und wie dieser im Laufe der Zeit zu einer Verschmelzung von traditionell japanischer Kunst und westlichen Film- und Comiceinflüssen geworden ist.

## 2.3 Historische Entwicklung

### 2.3.1 Heian- bis Edo Zeit

Die Historie der Manga geht weit auf die japanische Tradition zurück, Geschichten in sehr grafisch-variabel angefertigten Bildern zu erzählen. Die sogenannten *Emakimono*, japanische Bildgeschichten auf Papierrollen, die zwischen dem 8. und 12. Jahrhundert während der Heian Zeit entstanden, gelten als erste Vorfahren des japanischen Erzähl- und Comicstils. Die kalligrafischen Kunstwerke wurden auf meter-langem Papier gezeichnet und dann an einem Holzstab sorgsam aufgerollt. Anders als chinesische Bildrollen, die große Ähnlichkeiten hatten, wurden die *Emakimono* schrittweise von rechts nach links aus- und dann wieder nachgerollt. Sie galten als Spiegelbild der höfischen Lebensart und nur Aristokraten hatten zu der Zeit die Befugnis, diese künstlerischen Arbeiten zu betrachten. Die Geschichten handelten häufig von großen kriegerischen Schlachten, normalen

<sup>22</sup> Anm.: Dieses Schema gilt besonders für die Story-Manga, ein Hauptgenre des Manga, welcher sich nochmal von z.B. pädagogischen oder einfachen Comicstrip-artigen Manga unterscheidet.

<sup>23</sup> Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 17 f.

Alltagsszenarien, Dämonen- und Geisterfabeln, Gesellschaftssatiren oder historisch wichtigen Ereignissen und Legenden. Von ebenso großer Beliebtheit erwiesen sich Geschichten in denen Tiere -häufig aus dem chinesischen Tierkreis übernommen- menschliche Züge aufwiesen und humoristisch dargestellt wurden. Besondere Erwähnung finden hier die *Toba-e* Rollen, benannt nach dem Priester und Künstler Toba der zwischen 1053 und 1140 lebte und eine Vielzahl lustiger Geschichten zeichnete. Sie gehören heute zum nationalen Kulturgut Japans. Die bekanntesten Werke sind unter anderem der satirisch und obszön provozierende „Furzwettbewerb“ und die „Bildrolle der Vogel- und Tierkarikaturen“, *Choju jinbutsu giga*. Letztere ist in Abbildung 3 zu sehen und zeigt einen rauchenden Affen der einen Frosch in Form einer Buddha Statue anbetet. Die Affen und Frösche waren tierische Verkörperungen der damaligen Mönche.<sup>24</sup>



Abbildung 3: Auszug aus der Bildrolle „Choju jinbutsu giga“ mit satirischen Einlagen

Im Laufe der Muromachi Zeit um 1336 bis 1573 entwickelte sich der Einfluss der Bürger und Kaufleute stetig weiter. Bildrollen wurden durch neu erfundene Massendrucktechniken wie den Blockdruck langsam abgelöst. In einem Arbeitsschritt war es nun möglich die Symbiose von Text und Bild auf effektive Art und Weise zu produzieren und sie in Heftform an die Käufer zu bringen.

Während der Edo-Zeit von 1603 bis 1867 verschloss Japan seine Grenzen und verfolgte eine strenge Abschottungspolitik. Einflüsse von außen wurden weitgehend vermieden, es herrschte aber eine innere Stabilität und Friedenszeit. Die Gesellschaft war in vier Schichten von Kriegern, Bauern, Kaufleuten und Händlern unterteilt, von denen die letzten Beiden einen gesellschaftlich Aufstieg aufgrund der friedlichen Zeiten vermerken konnten. In diesem historischen Abschnitt gewannen die *Ukiyo-e* Bilddrucke zunehmend an Beliebtheit. Die farbigen Holzschnitte, die das bunte Treiben der ausschweifenden Vergnügungs- und Theaterviertel bildlich und textlich beschrieben, galten als das massenpopuläre Medium dieser Zeit. In hohen Auflagen gedruckt wurden sie als günstiges Wegwerfprodukt gehandelt und teils sogar in die westlichen Länder exportiert, wo sie sich einer exotischen Beliebtheit erfreuten. Die Japaner unterschätzten anfangs die künstlerische Besonderheit der *Ukiyo-e*, da diese für sie nur als reines Handwerk betrachtet wurden. Erst nachdem der im Ausland

<sup>24</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 9-12.

darauf resultierende Japonismus-Kult erkannt wurde, erlangten die Blätter nach Re-Importen den Status von Kunst. Die breite, sehr kunstvoll dargestellte Themenvielfalt leitete damals die Leserschicht von Händlern und Bürgern zum massiven Kauf an. Die künstlerischen Stilmittel der *Ukiyo-e* zeichneten sich besonders durch das Fehlen von Perspektiven, Schatten und Lichteffekten aus. Der Sinn bestand darin sich allein auf das Wesen des Bildes zu konzentrieren (Abb. 4).<sup>25</sup>



Abbildung 4: „Illustrationen bewundernswerter Schönheiten“ von Katsushika Hokusai, Kolorierte Zeichnung auf Seide

Koyama-Richard arbeitet den Begriff *Ukiyo-e* in ihrem Werk als „Bilder der schwimmenden Welt“, die nach der buddhistischen Lehre die irdische, von Instabilität und flüchtigen Freuden regierte Welt beschreiben, heraus. Sie geht auf die thematische Vielfalt noch genauer ein und beschreibt die *Ukiyo-e* nicht nur als reine darstellende Geschichtenblätter, sondern dass diese auch als plakatives Kommunikationsmittel gestaltet wurden, z.B. zur Information über Krankheiten, pädagogischen Lernkonzepten von Schriftzeichen für Kinder, bis hin zu Portraits berühmter Kabuki<sup>26</sup> Schauspieler und komplexen Rätselblättern. Für Touristen galten besonders die in Postkartenform gezeichneten Sehenswürdigkeiten als interessant. Für die gehobene Leserschaft gestalteten die Künstler auf hochwertigerem Papier und mit Gold oder Silberpigmenten verziert besonders einzigartige Blätter, die nicht nachgedruckt wurden.<sup>27</sup> Diese historischen Ansätze vergleichend, könnten die *Ukiyo-e* also als informative „Zeitschriften“ von damals betrachtet werden, nur dass sie weniger in Heftform sondern vielmehr in einzelnen Blättern gedruckt wurden.

Bis zum Jahre 1867, als die Meiji Zeit begann, entwickelte sich neben den *Ukiyo-e* auch der Buchdruck weiter. Allerdings wurde damals aufgrund der Abgrenzung von westlichen Kulturen auf das traditionelle japanische Holzschnittverfahren zurückgegriffen. Infolgedessen erschienen ab 1673 die sogenannten *Kusa-zōshi*, Allerlei Hefte mit farbigen Umschlägen, die

<sup>25</sup> Vgl. Brunner: Manga, S. 19, zit. n. Köhn 2005, S. 205.

<sup>26</sup> Anm.: Kabuki ist das traditionelle japanische Figurentheater in dem die Schauspieler mitunter außergewöhnliche Masken tragen.

<sup>27</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 38.

auf wenigen Seiten reich illustrierte, mit Texten versehene Geschichten abhandelten. Dabei richteten sich die roten Bücher, *Akahon* genannt, mit Erzählungen und Geschichten über alte Legenden vor allem an Kinder, während die schwarzen *Kurohon* und grünen Bücher *Ao-hon* ab 1744 z.B. über die Kabuki Schauspiele handelten. Letztendlich überdauerten bis 1818 die gelben Bücher *Kibyōshi*, die neben Erzählungen auch Berichte und Romane enthielten am Längsten. Neben der direkten Verschmelzung von Bild und Text beinhalteten die Illustrationen erste Traum- und Sprechblasen die direkt an die entsprechende Figur gesetzt wurden.<sup>28</sup> Dabei gilt der Künstler Katsushika Hokusai (1760-1849) in Japan sowie im Westen wohl als bekanntester *Ukiyo-e* und *Kibyōshi* Künstler der damaligen Zeit. Er wird im Vergleich vieler literarischer Quellen häufig als der Erfinder des Manga Begriffs gesehen, wobei es nach Brunner eine nachweisbare Rückführung auf den Begriff bereits 1771 von Suzuki Kankei mit „Manga Zuihitsu“ existiert. Unter dem Namen „Hokusai Manga zum Zeichenlernen“ erschienen insgesamt 15 Skizzenbände als Lehrvorlage für Amateurzeichner.<sup>29</sup> Mit dem heutigen Manga als Comicform hatte dieses Werk folglich weniger zu tun, dennoch zählt Hokusais Art, Geschwindigkeit und Bewegung als Flüchtigkeit des Augenblicks, sowie Perspektive perfekt darzustellen, aber laut Koyama-Richard als Vorbild für die Dynamik des modernen Manga.

Neben diversen Themen wie Naturkatastrophen, Geschichten von Schlachten oder alten Legenden beherrschten in der späten Edo-Zeit zahlreiche Geschichten von sogenannten *Yōkai*, japanische Dämonenwesen die Vorstellungen der Japaner. Besonders berühmt gilt dabei Kyōsai Kawanabes „Die nächtliche Prozession der 100 Dämonen“. Durch die heutige Verarbeitung mystischer und gruseliger Themen im modernen Manga stieg die Beliebtheit für derlei Geschichten wieder an.<sup>30</sup>

### **2.3.2 Zeit bis zum 2. Weltkrieg**

In der Meiji Periode von 1868 bis 1912 wurde Japan aufgrund des wachsenden westlichen Drucks dazu gezwungen, seine Grenzen zu öffnen. Um weitgehend unabhängig zu bleiben, suchte die japanische Regierung den bewussten Anschluss an die westliche Welt. Infolgedessen vermischten sich im Laufe der Jahre aufgrund steigender Einwandererzahlen aus dem Ausland zunehmend alte Traditionen mit neuen westlichen Einflüssen, egal ob in der Kultur oder der Wirtschaft. Charles Wirgman (1832-1891), ein britischer Zeichner und Karikaturist brachte zwischen 1862 und 1887 das Satire Magazin „The Japan Punch“ heraus in dem die Erlebnisse ausländischer Einwanderer in Japan satirisch abgehandelt wurden. Das Magazin hatte einen nicht zu verachtenden Einfluss auf die japanische Zeitungslandschaft, die 1877 mit einem eigenen Satiremagazin „Marumaru Chimbun“ antwortete. Im ausgehenden 19. Jahrhundert erschienen bereits erste Zeitschriften die speziell auf weibliche Leser ausgerichtet waren. Hier ist eine erste Zielgruppendifferenzierung erkennbar, die sich später noch ausbauen sollte. Der französische Illustrator Georges Bigot (1860-1927) verbrachte viele Jahre in Japan und prägte den karikaturistischen Stil der damaligen Zeit wesentlich mit. Auch er zeichnete neben satirischen Comicstrips zahlreiche Illustrationen vom japanischen Leben und versuchte die Kulturen in seinen Werken zu verbinden.

Als weitere Schlüsselfigur neben Hokusai sei hier Kitazawa Rakuten(1876-1955) zu nennen, der ebenfalls als populärer Vorläufer moderner Manga gilt. Rakuten sammelte erste

<sup>28</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 42.

<sup>29</sup> Vgl. Brunner: Manga. S. 19.

<sup>30</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 45.

Erfahrungen als er für das amerikanische Satire Magazin „Box of Curios“ arbeitete und nach dem Vorbild amerikanischer Comicstrips und der „Hokusai Manga“ 1899 eine eigene Serie namens „Tagiosaku und Mokube besichtigen Tokyo“ mit festgelegten Figuren im Karikaturmagazin „Jiji Shinpô“ veröffentlichte. Hier prägte Rakuten als erster den Manga Begriff in seiner Bedeutung als satirischen, komischen Comicstrip, der in Japan bis heute Bestand hat. 1905 gründete er eine eigene Zeitschrift unter dem Namen „Tokyo Puck“, die unter anderem die Politsatire behandelte. Nach westlichem Vorbild schuf er vertikale Panelanordnungen, in der das letzte Bild mit einer Pointe ausgelegt war. Im Laufe der Jahre gründete er simultan mehrere Magazine um ein breiteres Publikum erreichen zu können.

Neben Rakuten zählte ab der Taisho-Zeit von 1912 bis 1926 auch Ippei Okamoto(1886-1948), der sich mit anderen Zeichnern zu einer neuen Generation von sogenannten Mangajournalisten, später „Nihon manga-kai“ formte. Um mit der Zeit zu gehen, suchten in den 20er Jahren viele dieser Journalisten und Karikaturisten westliche Zeitungsredaktionen auf. Die Folge davon war, dass auch Bildergeschichten wie Wilhelm Buschs „Max und Moritz“ oder Pat Sullivans „Felix the Cat“ für den japanischen Markt aufbereitet wurden und die Zeichner beeinflusste. Zu den neuesten „Errungenschaften“ zählte dabei die Übernahme von Sprechblasen aus den amerikanischen Comicstrips.<sup>31</sup> Hierbei zählt der Manga „Shôchan no bôken“ von Katsuishi Kabashima zum ersten japanischen Comic der Sprechblasen als effektives Stilmittel benutzt und Geschichten fortsetzen lässt. Dabei ist hier schon auffällig die Symbiose von japanischer Grafikmalerei und japanisch geprägten Geschichten mit westlichen Stilisierungs-Einflüssen zu beobachten (Abb. 5). Die Lesefolge ist hier vom rechten Panel auf der rechten Seite zu beginnen, das Zweite ist das jeweils drunter liegende Panel.



Abbildung 5: Auszug aus „Shôchan no bôken“, hier in gleicher Panelanordnung.

Nachdem ab 1924 politische Satiren durch die japanische Regierung mit Zensur belegt wurden, erschienen von großen Tageszeitungen simultan immer mehr harmlose und politisch korrekte Manga-Magazine, darunter auch für Kinder und Hausfrauen. Mit dem „Shônen Kurabu“<sup>32</sup> (Jungenklub) und dem „Shôjo Kurabu“ (Mädchenklub) bauten die Magazine ihre Publikumsreichweite immer weiter aus. Hier formten sich erstmals die typischen Veröffentlichungsszenarien heraus, die in der japanischen Comicwirtschaft heute noch erfolgreich Bestand haben. Ein Beispiel dafür ist die bei Kindern beliebte Geschichte

<sup>31</sup> Vgl. Brunner: Manga. S. 21.

<sup>32</sup> Anm.: Das „u“ wird im Japanischen kaum ausgesprochen und das „r“ entspricht in der Aussprache eher einem „l“. „Kurabu“ wurde demnach als das aus dem Englischen „Club“ übernommen.

„Der kleine Bär Konosuke“, die im *Yônen Kurabu* Magazin sechs Jahre lang erschien. Die Art und Weise des Erzählens ist in etwa mit heutigen Bilderbuchgeschichten für Kinder vergleichbar. Nach dem großen Erfolg der einzelnen Bär-Geschichten wurden diese letztendlich als Buch zusammengefasst.<sup>33</sup>

In den Zeiten der 30er und 40er Jahre wurden neben beliebten Reisemanga, die historische und geografische Reisebegebenheiten auf unterhaltsame Weise schilderten, zunehmend Manga als Propaganda-Werkzeug benutzt. Um eine allgemeine Kriegsbegeisterung zu entfachen, wurden die Geschichten zweckentfremdet und Trickfilme bedienten sich während des 2. Weltkrieges der Verunglimpfung Amerikas unter der Nutzung von Disney-artigen Figuren. Zu dieser Zeit war der Trend von satirischen Comics und Filmen jedoch weltweit beobachtbar. Als beliebteste Serie galt damals „Norakuro“ von Suihō Tagawa, in der es um einen Hund namens Kurakichi geht, dem durch eigenwillige Ideen der soziale und militärische Aufstieg vom einfachen Soldaten bis zum hohen General gelingt. Kurakichi gilt als gesellschaftlicher Außenseiter der sich durch Durchhaltevermögen bis nach oben gekämpft hat. Diese Art von Heldentum wird bis heute als Vorbild moderner Manga-Helden angesehen. Auffällig hierbei ist der grafische Stil, der dem der damaligen Disneyfiguren bereits stark ähnelt. Die Serie lief ab 1931 insgesamt 10 Jahre im „Shônen Kurabu“ vom Verlag Kodansha und wurde letztendlich in zehn *Tankôbon* (Sammelbücher) veröffentlicht. Im Laufe der schweren Kriegsjahre wurde das Papier knapp und die Verlage gerieten in Nöte, ihre regelmäßigen Erscheinungen überhaupt noch drucken zu können.<sup>34</sup>

### 2.3.3 Anfänge des modernen Manga

Nach der Niederlage Japans im zweiten Weltkrieg von 1937 bis 1945 erlebte die Nation eine große wirtschaftliche und sozialökonomische Ohnmacht. Zu dieser Zeit erlebten die satirischen Zeitschriften und der Manga einen neuen Aufschwung, denn trotz schwieriger Zeiten war das Bedürfnis, sich vom Alltag abzulenken sehr groß. Manga-Serien wie „Sazae-san“<sup>35</sup> von Machiko Hasegawa, die zu dieser Zeit als erste anerkannte weibliche Mangazeichnerin galt, erlangten Kultstatus. Bedingt durch die Papierknappheit entstanden unter Not die noch aus dem 19. Jahrhundert bekannten roten *Akahan* Bücher, die aus recyceltem Papier mit minderwertigem Druck bestanden und alle möglichen Themen bildtextuell illustrierten. Aufgrund der amerikanischen Besatzung wurden bis 1950 Thematiken, die den Kampfgeist der Japaner eventuell schüren konnten wie z.B. Kampfsportarten oder geschichtliche Ereignisse vor der Meiji Zeit, verboten. Zu dieser Zeit erfreuten sich aber dennoch westliche Motive wie aus dem Science Fiction oder Baseball Sport Bereich wachsender Beliebtheit. Die Isolierung während des Krieges rief eine Stagnation in der Weiterentwicklung des japanischen Comics hervor und die Leser fingen an sich immer mehr für die westliche Machart der Comics zu interessieren. Durch die regelrechte Flut an westlichen Filmen und Comics wurden letztendlich auch die Mangazeichner in ihrem weiteren Schaffen stark beeinflusst.

Einer der Ersten der westliche und filmische Formalien in den Manga einbrachte und somit ein neues Zeitalter der *sutori manga* (Storymanga) schuf und bis heute in weiten Kreisen als Pionier und Gott des modernen Manga gilt, ist Osamu Tezuka (1920-1989).<sup>36</sup> Im Vergleich zu Koyama-Richard merkt Brunner hier an, dass es zwar bereits schon in den 30er Jahren

<sup>33</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 122.

<sup>34</sup> Vgl. Brunner: Manga. S. 23 f.

<sup>35</sup> Anm.: In „Sazae-san“ geht es um den Alltag einer 27 Jahre alten jungen Frau und ihrer Familie.

<sup>36</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 133.

cineastisch angewandte Techniken gab, diese jedoch erst durch Tezuka eine spezifische Weiterentwicklung in Verbindung mit der narrativen und Charakter-zentrierten Erzählform erfuhren.<sup>37</sup> Tezuka faszinierte schon als Kind die dramatische und psychologische Erzählweise von Filmen, die den Zuschauer wie einen aktiven Beobachter in das Geschehen mit einbezog. Als *Akahon* erscheinend feierte 1947 seine erste Serie „Shin-Takarajima“, zu Deutsch „Die neue Schatzinsel“ mit 400.000 verkauften Exemplaren innerhalb kürzester Zeit einen überraschenden Erfolg. Es war das erste Mal, dass ein japanischer Comic jenseits der *yonkoma manga* (Comicstrips), und normalen Bildergeschichten eine lange zusammenhängende Geschichte im narrativen Stil aufwies. Auf insgesamt 60 Seiten erzählte Tezuka die nacherzählte Geschichte der Schatzinsel von Robert L. Stevenson. Tezukas Stil wurde dabei maßgeblich von damaligen Disneyfiguren geprägt und das Kindchenschema von großen Augen und kleinen Nasen fand hier seinen Ursprung. Mit „Astro Boy“, eine Serie die von 1952 bis 1968 erschien, bediente er das damalige aufkommende Bedürfnis nach Science-Fiction-Erzählungen und bestätigte zugleich die Ähnlichkeit seiner Figur mit Walt Disneys „Mickey Maus“. 1953 bis 1956 erschien im „Shôjo Kurabu“ Tezukas „Ribon no Kishi“, hierzulande bekannt als „Choppy und die Prinzessin“. Die Geschichte um eine junge Thronerbin die sich als Prinz ausgibt, um den gesellschaftlichen und königlichen Normen gerecht zu werden, gilt dabei als der erste Storymanga für Mädchen.<sup>38</sup>

Aufgrund der erfolgreichen und innovativen Pionierarbeit Tezukas stieg die Nachfrage nach Storymanga an, sodass 1956 monatliche Mangamagazine wie das „Shukan Manga Times“ auf einen wöchentlichen Rhythmus umstiegen, in denen mehrere verschiedene Geschichten kapitelweise veröffentlicht wurden. Storymanga konnten zu diesem Zeitpunkt bereits eine zusammenhängende Länge von mehreren hundert Seiten aufweisen. Für Leser wurde dieses Prinzip der wöchentlichen Erscheinungen immer attraktiver, da sie nun nicht mehr einen ganzen Monat warten mussten um die Fortsetzung ihrer Lieblingsgeschichte lesen zu können. Dies führte dazu, dass die Mangazeichner unter hohem Druck arbeiteten um innerhalb einer Woche rund 15 qualitative Seiten abzugeben. Bald zogen andere neu gegründete Magazine nach, die bis heute Bestand haben, so z.B. 1959 das „Shonen Magazine“ von Kodansha und das „Shônen Sunday“ von Shogakukan.<sup>39</sup> Diese Magazine waren zum Großteil auf eine junge männliche Leserschaft ausgerichtet.

Als Antwort auf den Erfolg von Tezuka, der bis in die 60er Jahre in einem kindlichen Stil zeichnete, fand fast simultan eine Gegenbewegung statt. Einige Zeichner sahen in der Form des Manga mehr als nur eine Unterhaltung für Kinder. Das Bedürfnis nach erwachseneren Themen wurde von einigen Zeichnern erkannt und die Zeit der *Gegika*, -dramatische Bilder-Manga mit realistischen, teils düsteren Zeichnungen und sozialkritischen Handlungen, die nichts beschönigten kamen auf. Im Samurai-Epos „Lone Wolf & Cub“ von Goseki Kojima und Kazuo Koike erkennt man die schonungslose, fast übertriebene Darstellung des *Gekiga* Geistes (Abb. 6).<sup>40</sup>

<sup>37</sup> Vgl. Brunner: Manga. S. 30.

<sup>38</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 148.

<sup>39</sup> Vgl. Brunner: Manga. S. 30.

<sup>40</sup> Der Manga Lone Wolf & Cub erschien zwar erst Anfang der 70er und gilt damit als Manga des ausgehenden *gekiga* Zeitalters, besitzt aber aufgrund der ersten Samurai Dramatik eine hohe Relevanz.



Abbildung 6: Auszug aus dem Samurai Manga "Lone Wolf & Cub", 1970-1976

In Zeiten der Inflation und des kleinen Geldbeutels nach Kriegsende gründeten sich immer mehr Leihbüchereien, die einen Großteil der noch nicht kommerziell ausgelegten *Gekiga* Manga bei sich aufnahmen. So gingen diese durch sämtliche Hände und erfreuten sich wachsender Beliebtheit. Unter dem Wirtschaftsboom Anfang der 60er Jahre, in dem die Bevölkerung wachsendes Einkommen vermerken konnte und der steigenden Anerkennung der *Gekiga* wurden diese immer mehr in regulären Magazinen veröffentlicht. Osamu Tezuka wandte sich in seinen letzten 20 Jahren ebenfalls den erwachseneren Themen zu und zeichnete das sehr philosophische Epos „Buddha“ sowie das 2. Weltkriegs Drama „Adolf“. <sup>41</sup>

### 2.3.4 Genre-Entwicklung

Im Laufe der 60er Jahre erreichte die Themenvielfalt insbesondere im Bezug der *Shōjo* Manga, den Comics für Mädchen, einen ersten Höhepunkt. Zwar erschienen bereits vorher eine Vielzahl an Geschichten, die für weibliche Leser konzipiert waren, dennoch wirkten diese auf die Leserschaft weniger charismatisch und identifizierend, was wohl zum Teil auch an dem Idealbild der Frau der meist männlichen Zeichner lag. Der Mangamarkt galt folglich bis zu diesem Zeitpunkt fast als eine reine Männerdomäne, auch im Konsumentenbereich. Dies änderte sich als die Relevanz der weiblichen Zielgruppe erkannt wurde, an Bedeutung gewann und immer mehr Frauen die Möglichkeit bekamen ihre Geschichten in teils neu gegründeten Magazinen wie dem „Margaret“ von Shueisha oder Shogakukans „Ribon“ zu veröffentlichen. Die weiblichen Heldinnen der Mangaka-Frauen entsprachen einem realistischeren Bild vom Mädchen, welches weit von einer perfekten Hausfrau entfernt war.

<sup>41</sup> Vgl. Gravett: Manga. Sechzig Jahre japanische Comics. S. 38-41.

Die Zeichenstile griffen dabei auf das Kindchen-Schema von feinen Gesichtszügen, großen glänzenden Augen und kleinen Nasen zu.<sup>42</sup>

Manga spiegeln in der japanischen Kultur den Geist und die Bedürfnisse der Gesellschaft wieder. Das Rollenbild der Frau wurde in den 60ern zunehmend hinterfragt und somit auch im Manga verarbeitet. Das gleiche Prinzip setzte sich neben den *Gekiga*, die mitunter den *Bushido*<sup>43</sup> Lebensstil der Edo-Zeit behandelten, auch in dem beliebten Genre des Sports durch. Der Sport gewann in den 60er Jahren in Japan an hoher Bedeutung, da hier auf repräsentative Weise für ein Land, nach der Niederlage im zweiten Weltkrieg, Stärke, Disziplin und Sieg demonstriert werden konnte. Die Themenvielfalt des Sports erwies sich in den 60ern als treibender kommerzieller Zweig. Nachdem die japanische Nationalmannschaft 1964 Olympiagold im Volleyball gegen Russland gewann, brach in Japan eine regelrechte Sportbegeisterung aus, die sich mitunter stark auf die Manga auswirkte. Im Zuge dessen und aufgrund der wachsenden Popularität des Themas, publizierten die Magazine vermehrt Sportmanga mit weiblichen Heldinnen. Hierbei sticht im *Shôjo* Bereich besonders die Volleyball Geschichte „Attack No.1“ von Chikako Urano heraus, hierzulande auch bekannt unter der in über 100 Folgen erschienenen Zeichentrickserie „Mila Superstar“. Die Geschichte, in der es um ein kränkliches Mädchen geht das durch Disziplin und Durchhaltevermögen letztendlich zur weltbesten Volleyballspielerin aufsteigt, bewog viele Leser dazu, sich diesem Sport anzuschließen.

Der zweite Höhepunkt bildete sich Mitte der 70er Jahren heraus, als die Genre des *Gekiga* und die der restlichen Manga sich in der Gesellschaft allmählich zum allgemeinen Comic Begriff verschmolzen. Ab diesem Zeitpunkt erschienen für nahezu jede Zielgruppe, egal welchen Alters, speziell auf die Bedürfnisse zugeschnittene Manga. Egal ob vom Seniorenmanga, zum Ballettmanga hin zu erotischen oder historischen Themen, die Mangaszene fand eine zunehmende thematische Spezialisierung. Zu dieser Zeit hatte die Popularität des Manga ihren festen Platz in der Gesellschaft eingenommen und die Comicingustrie formte sich letztendlich zu dem, was sie, wenn auch in etwas anders modifizierter Form, heute noch ist. Die Umsätze der Hauptverlage Shueisha, Kodansha und Shogakukan erreichten Anfang der 70er Jahre Umsätze, die 75 Prozent des kompletten japanischen Comicmarktes verbuchten. Die Anzahl der Magazine nahm aufgrund der steigenden Themen-Nachfrage stetig zu.<sup>44</sup>

Mitte der 70er Jahre erarbeiteten sich weibliche Mangaka nach den aufkeimenden Entwicklungsjahren der 60er endgültig ihren festen Platz im Mangamarkt. Vom Hauptgenre des *Shôjo*-Manga entfalteten sich innerhalb weniger Jahre mehrere Subgenres und neuartige Stilmittel, die den heute typischen *Shôjo*-Stil herauskristallisierten. Die Panels der Mädchen-Manga überlappten teilweise auf verspielte Art und Weise mit anderen Bildelementen oder Figuren. Die Hintergründe wurden mit blumenhaften Mustern und Glitzereffekten gestaltet, um den Fokus vermehrt auf die Emotionalität der Figuren zu legen.<sup>45</sup> Nach Paul Gravett ist es bisher nur den Japanern gelungen, dass weibliche Autoren in diesem Maße sich ein Forum für weibliche Themen mithilfe des Comicingediums geschaffen haben. Frauen wurden aufgrund der imperialistischen Meiji- bis Nachkriegszeit in

---

<sup>42</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 156.

<sup>43</sup> Bushido bedeutet übersetzt „Wege des Kriegers“. Im Manga behandelt es oft die Geschichte eines kriegerischen Antihelden.

<sup>44</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 159.

<sup>45</sup> Vgl. Brunner, Miriam: Manga. Die Faszination der Bilder. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2009. S. 41.

die gesellschaftliche Rolle als „brave Hausfrau“ hineingezwängt, obwohl es auch Zeiten davor gab, in denen die Geschlechterrollen gleichmäßiger verteilt waren. Die Frauen der Nachkriegszeit sehnten sich somit nach Rollenbildern, die eher ihrem Ideal einer freiheitsliebenden, kämpfenden Heldin entsprachen. Als Ryoko Ikeda 1972 ihren Manga „Die Rosen von Versailles“ im Magazin Margaret veröffentlichte, trat dies eine regelrechte Welle der neuen *Shôjo*-Ära los. In dem Manga, welcher sich von Osamu Tezukas „Ribon no Kishi“ inspirieren ließ, kämpft eine junge leidenschaftliche Frau verkleidet als männlicher General am Hofe des Schlosses Versailles zu Zeiten der französischen Revolution für die Königin Marie Antoinette. Der historische Manga mit starken Romantikeinlagen wurde mehr als 12 Millionen Mal in Japan verkauft, 1978 erschien sogar eine Zeichentrickumsetzung, die in den 90er Jahren auch in Deutschland als „Lady Oscar“ regelmäßig im Fernsehen lief. In Abbildung 7 ist die Endszenensequenz der Serie als Gesamtbild zu sehen, die dem Stil des Manga in seiner romantisch bunten und von Blumen besetzten Verspieltheit sehr nahe kommt.

Die kontrastreich erzählte Geschichte war nach Paul Gravett deshalb so beliebt, weil sie den Zeitgeist der jungen, weiblichen Leserinnen genau traf und das in mehrerlei Hinsicht. Die weibliche freischaffende Heldin wurde das erste Mal erwachsener gezeichnet und im Kontrast dazu die „Püppchen“-hafte Marie Antoinette, die sich den Regeln des Hofes beugen musste. In diesem Manga wurden das erste Mal auch homoerotische Elemente angedeutet, in dem sich weibliche Figuren in Lady Oscar verliebten, während diese als burschikose Frau einen Mann liebte.



Abbildung 7: Die Rosen von Versailles

Die Thematik des *Shônen ai*<sup>46</sup>, der gleichgeschlechtlichen Liebe zwischen jungen Männern formte sich daraufhin in den folgenden 70er Jahren als heute klassisches Sub-Genre des *Shôjo* Manga heraus. Mit „November Gymnasium“, schuf 1971 Hagio Moto bereits eine erste reine *Shônen ai* Kurzgeschichte und auf die nach dem Erfolg der „Rosen von Versailles“ ab 1976 weitere Veröffentlichungen gleicher Art folgten. Zu dieser Zeit galt die offene Verarbeitung homoerotischer Themen eher als eine exotische Sensation denn einem

<sup>46</sup> Anm.: Shônen = Junge/n, Ai = Liebe.

Skandal und das zum Großteil auf weiblichen Leser ausgerichtete Genre besitzt bis heute seinen festen Platz im Mangamarkt.

Homoerotische Andeutungen wurden ab den 80er Jahren zunehmend in diversen Serien eingebaut, die mit dem Genre an sich weniger zu tun hatten. Die Trendwelle der *Bishônen*, der „schönen Jungs“ nahm da seinen Anfang und ist aktuell immer noch sehr beliebt. In den 80er Jahren bildeten sich des Weiteren immer mehr Zeichner heraus, die sowohl weibliche als auch männliche Leser mit neuen innovativen und skurrilen genreübergreifenden Geschichten begeisterten wie z.B. Rumiko Takahashis humoristischer, romantisch angehauchter Science Fiction-Manga „Urusei Yatsura“ von 1978 bis 1987 oder Akira Toriyamas „Dragon Ball“ 1984 bis 1995. Die Grenzen zwischen männlichen und weiblichen Genre begannen allmählich sich weiter zu öffnen und so kam es, dass Serien die ursprünglich auf nur eine Zielgruppe ausgerichtet waren, nun alle möglichen Gruppen ansprechen konnten, selbst wenn diese nach wie vor die Schemata der jeweiligen Magazine bedienten.<sup>47</sup>

Die thematische Fülle der heutigen Mangamagazine, *Mangazasshi*, hat im Gegensatz zu vor 50 Jahren deutlich an Menge zugenommen. In einem Telefonbuch-dickem wöchentlich<sup>48</sup> erscheinenden Magazin-Band reihen sich bis zu 18 Serien mit jeweils 15-20 Seiten pro Serie ein. Die Leser werden motiviert die beigelegten Umfragekarten auszufüllen, damit der Verlag feststellen kann, welche Serie besonders gut bei den Lesern ankommt, was sie für aktuelle Bedürfnisse haben oder sogar welche alltäglichen Dinge sie gerne mögen. Durch die gezielten Fragen kann sich der Verlag gegebenenfalls an aktuelle Trends orientieren, die dann kommenden Veröffentlichungen einbezogen werden.

Dieser Vorgang sorgt schließlich dafür, dass der japanische Mangamarkt hart umkämpft ist. Um in einem großen *Mangazasshi*, wie dem *Shônen Jump* eine Serie zeichnen zu dürfen, sollte ein Zeichner vorher schon bei einem renommierten Wettbewerb gewonnen oder in kleineren Magazinen Kurzgeschichten veröffentlicht haben. Ist dies geschehen, gewähren die Verlage dem Zeichner eine Serie zu schaffen, die auf eine längere Laufzeit angelegt ist. Sobald die ersten Kapitel gut bei den Lesern angekommen sind, wird sie solange weitergeführt bis der Erfolg entweder nachlässt oder der Zeichner sie wie geplant beenden möchte. Unter hohem Zeitdruck arbeiten die Mangaka nicht selten 70 Stunden in einer Woche. Da sie in der Regel die Geschichte zum Großteil selbst entwickeln und zeichnen, würde ein Alleingang zu viel Zeit kosten, weshalb das auch häufig der Grund ist, warum Verlage teils mehrere Assistenten bereitstellen, die bei Hintergründen usw. helfen. Dabei achtet ein zugeteilter Redakteur regelmäßig auf die nötigen Formalien und ist stark an der Entwicklung des Manga beteiligt.<sup>49</sup> Mangaka gilt in Japan als anerkannter Beruf. Ca. 2500 Zeichner können davon leben, ca. 200 zählen zu den großen Verdienern.<sup>50</sup>

Die 90er Jahre wurden geprägt durch die Erschließung eines neuen Marktes in westlichen Ländern, insbesondere Europa. Als wohl bekannteste Serie, die dem modernen *Magical Girl*-Genre zuzuordnen ist, sei hier „Bishôjo Senshi Sailor Moon“ – „Die hübsche Kriegerin Sailor Moon“ von Naoko Takeuchi genannt. Die „Kämpferin für Liebe und Gerechtigkeit“ löste im Abendland in Form der Zeichentrickserie einen regelrechten „Manga-Boom“ aus, sehr zur

<sup>47</sup> Vgl. Gravett: Manga. Sechzig Jahre japanische Comics. S. 74-89.

<sup>48</sup> Anm.: Es gibt auch monatlich erscheinende Magazine, diese sind auf rund 30-40 Seiten pro Kapitel angelegt.

<sup>49</sup> Erbstöber, Lars / Holzer Stefanie: Beruf Comiczeichner. In: *Animania* Nr. 31(1999), Ausgabe 5. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 1999. S. 64-68.

<sup>50</sup> Vgl. Brunner: Manga. S. 74.

Freude der japanischen Investoren. Zwar liefen bereits in den frühen 90ern erste Filme aus Fernost, jedoch war die Exotik einer weiblichen Heldin die in Matrosenuniform<sup>51</sup> kämpfte ein vollkommen neues Erlebnis. Im Zuge des großen Erfolges zogen simultan zahlreiche japanische Exporte wie Toriyamas „Dragon Ball“ und die „Pokémon“ Spiele nach.

Heute bilden neben zahlreichen Veröffentlichungen besonders lange Serien wie die Piratensaga „One Piece“ von Eiichiro Oda oder „Detektiv Conan“ von Gosho Aoyama das Zugpferd der japanischen Verlage. Diese Manga besitzen mittlerweile jeweils eine Länge von über 70 Sammelbänden. Das Vorgehen der Verlage, die Zeichner dazu zu drängen, ihre erfolgreichen Manga-Serien unter Vorwand der finanziellen Absicherung weiter in die Länge zu ziehen, sorgt nicht immer für positiven Anklang. Eiichiro Oda hatte eine Zeit lang unter Burn-Out zu leiden und auch Akira Toriyama konnte sich erst nach 11 Jahren und insgesamt 42 „Dragon Ball“ Bänden mit einem Ende durchsetzen.

## 2.4 Zusammenfassung

Die Entwicklung des japanischen Comics zu einem Massenmedium mit dem Status der Populärkultur blickt auf das menschliche Bedürfnis Geschichten in Bildern zu erzählen zurück. Manga können heute als Vermischung fernöstlicher und westlicher Kunstkultur gesehen werden, die immer mehr globale Ausmaße gewinnt. Selbst wenn in der Historie personifizierte Meilensteine wie Hokusai, Rakuten oder Tezuka beschrieben wurden, so ist im Rückblick darauf klar erkennbar, dass alle ihre Vorbilder hatten, von denen sie sich letztendlich in ihrem Schaffen beeinflussen ließen. Michiko Mae drückt es in ihren Worten so aus: „Es ist fast unmöglich festzustellen, welche Einflüsse in welche Werke und in welcher Art und Weise eingeflossen sind; denn populärkulturelle Produkte sind niemals nur rein japanische oder individuell originelle Werke; sie sind vielmehr in einem ständigen Dialog entstanden und werden in diesem transkulturellen Dialog weiterentwickelt.“<sup>52</sup> In seiner japanischen Dynamik von westlich formalen Gestaltungsmitteln entscheidend geprägt, überdauert die Sinnästhetik bis heute an. Manga wandeln sich nicht einfach nur mit dem Zeitgeist, sie verarbeiten den stetigen Wandel von Mode, Stilen und Geschichten.

So wie sich westliche Konsumenten von der fernöstlichen Exotik faszinieren lassen, so tun das ebenfalls die Japaner. In sämtlichen Manga-Serien werden westliche Motive und Geschichten miteinander verarbeitet. Manga regen die Leser an, sich in die jeweiligen Geschichten und Charaktere hineinzusetzen und letztendlich sich vielleicht auch für die behandelten Themen offen zu interessieren. Als im Jahre 1977 Yasuko Aoike ihre Mangaserie „From Eroica with Love“ begann, erfuhr die kleine deutsche Stadt Eberbach am Neckar innerhalb von kurzer Zeit einen Besucheransturm begeisterter japanischer Leser, nur weil eine der beliebten Hauptfiguren nach dieser Stadt benannt wurde.<sup>53</sup> Einen ähnlichen „Hype“ erlebte auch eine französische Weinkellerei, die nachdem in einem beliebten Manga mit dem Thema Wein von ihrem „Göttertröpfchen“ des „Château le Puy 2003“ berichtet wurde, eine enorme Nachfrage verzeichnen konnte.<sup>54</sup>

<sup>51</sup> Anm.: Magical Girl ist ein Sub-Genre des Shôjo Manga in dem es hauptsächlich um hübsche verwandelte Kriegerinnen geht die gegen einen mächtigen Feind kämpfen müssen. Dieses Genre erlangte in Japan seinen Trendhöhepunkt Mitte bis Ende der 90er Jahre, als „geföhlt“ jeder Mangaka mindestens eine Serie aus diesem Genre veröffentlichte.

<sup>52</sup> Mae, Michiko: Nipponspiration als transkulturelle Grenzüberschreitung in der Kunst. S. 43.

<sup>53</sup> Ilgert, Sakura: Eroica yori Ai o komete. From Eroica with Love. In: Animania Nr. 46(2002), Ausgabe 4. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 2002. S. 38-39.

<sup>54</sup> Frankfurter Rundschau: Manga-Kultur. Ein erlesener Wein. URL: <http://www.fr-online.de/panorama/manga-kultur-ein-erlesener-wein,1472782,4748320.html>. Stand: 15.04.2015.

Die Themenvielfalt erstreckt sich in Japan in so einem Ausmaß, was hierzulande bisher nur normale Bücher verzeichnen können. Das Land zwischen Moderne und Tradition verarbeitet in den Manga genau diese Themenaspekte. Während es in Deutschland in der Zeit nach Wilhelm Busch und Heinrich Hoffmann vernachlässigt wurde, eine eigene vergleichbare Kultur, insbesondere für Erwachsene zu entwickeln, konnte sich die Comic-Kultur in Japan stetig weiterentfalten. Letztendlich sei dies neben den westlichen Einflüssen ab dem 19. Jahrhundert wohl auch der eisernen Disziplin eines japanischen Künstlers jede Woche mindestens 15 Seiten zu zeichnen und einem komplex durchorganisierten System zu verdanken.

Ein weiterer Faktor ist, dass das Lesen von Manga im öffentlichen Raum in Japan sehr weit verbreitet ist. Auf Bahnhöfen, in U-Bahnen oder direkt an der Straße vor dem Kiosk präsentieren sich neben Zeitungen wie selbstverständlich auch die Manga. Gerade die *Mangazasshi* haben den Status eines billig produzierten Wegwerfprodukts. Sie sind für umgerechnet 3 bis 4 Euro relativ günstig zu erwerben und werden nach dem Lesen im öffentlichen Raum liegen gelassen, wo sie dann von Anderen weiter rezipiert werden. Diese Tradition des öffentlichen Teilens war schon zu Zeiten der illustrierten Allerlei Hefte beobachtbar, als diese mitunter in Form von Flugblättern öffentlich verteilt wurden. So ist es nicht verwunderlich, dass die japanische Gesellschaft aufgrund dieser langen Tradition stetig für illustre Werke sensibilisiert wurde.

Der Manga-Zweig stellt am Ende für die japanische Industrie und die breite Bevölkerung seit Jahrzehnten einen hohen wirtschaftlichen und kulturellen Faktor dar. Nach Berndt wurden bis Anfang der 90er Jahre in Japan jährlich über zwei Milliarden Manga-Zeitschriften und Bücher verkauft. Zu diesem Zeitpunkt waren also rund 40% aller gedruckten Erzeugnisse in Japan Manga-Comics. Das Shōnen Jump Magazin des Verlags Shueisha überschritt 1991 die wöchentliche Marke von sechs Millionen Auflagen.<sup>55</sup> Durch die weite Verbreitung des Internets und den damit verbundenen digitalen Konsumierungsmöglichkeiten, ist seit Mitte der 90er bis heute diese Auflage aber mittlerweile um mehr als die Hälfte gesunken, weshalb neben Shueisha auch andere japanischen Verlage die Mangakultur seit den 90ern auf den globalen Markt ausweiten.<sup>56</sup> Der Jahresumsatz der kompletten Mangaindustrie lag nach Paul Gravett 2004 immer noch bei 5,5 Milliarden Euro.<sup>57</sup>

In aktuellen Zeiten bilden Manga immer noch eine große wirtschaftlich bedeutsame Funktion, die durch weitere Faktoren gefördert wird.

Das folgende Kapitel setzt sich mit einer Auswahl der wichtigsten kommerziellen Aspekte der japanischen Comicingustrie auseinander, die dafür sorgen, dass eine Mangaserie zum populären Erfolg gebracht wird. Ein gegenseitiges Wechselspiel zwischen der Veröffentlichung eines Manga selbst und den dazugehörigen kommerziellen Aspekten wie dem animierten Zeichentrickfilm, dem Merchandising oder auch den nicht zu vernachlässigenden Faktor von Produkten, die von Fans für Fans gemacht sind, tragen einen nicht unerheblichen Teil zum kommerziellen und populären Erfolg vom Medium Manga bei.

---

<sup>55</sup> Vgl. Berndt: Phänomen Manga. S. 15.

<sup>56</sup> Vgl. Koyama-Richard: 1000 Jahre Manga. S. 159.

<sup>57</sup> Vgl. Gravett: Manga. Sechzig Jahre japanische Comics. S. 152.

### 3 Kommerzielle Aspekte der japanischen Comicingindustrie

#### 3.1 Anime

Als *Anime* wird in westlichen Kulturkreisen ein aus Japan stammender animierter Zeichentrickfilm bezeichnet. Das Wort Anime leitet sich vom englischen Begriff *Animation* ab. In Japan selbst ist das Wort Anime für Zeichentrickfilme aller Art und Herkunft zu benutzen. Häufig setzen westliche Rezipienten den Begriff mit einer fortlaufenden, animierten Serie gleich. Dem ist aber nicht so, da ein Anime als Film gleichermaßen wie für eine fortlaufende Serie gilt.

Die Anfänge des japanischen Zeichentrickfilms haben zwar nicht so eine lange und weitreichende Tradition wie die des Manga, -so sind die Anfänge des Animes ab den 20er Jahren unter dem Einfluss von Disney einzuordnen- jedoch gehören sie spätestens seit Anfang der 90er Jahre zu einem akzeptierten Kulturgut.<sup>58</sup>

Als in den 60er Jahren das Fernsehen überall in Japan seine Verbreitung fand und der Manga seinen Siegeszug in der japanischen Gesellschaft antrat, geschah zeitgleich eine bedeutsame und sprunghafte Entwicklung des Animes. Auf veröffentlichte Manga wurde zunehmend mit einer dazugehörigen Zeichentrickserie reagiert. Osamu Tezuka sei auch hier als Pionier der Anime-Serie zu nennen. 1961 gründete er das Animationsstudio „Mushi Productions“ welches 1963 mit „Astro Boy“ die erste typische Anime-Serie speziell fürs Fernsehen erschuf. Ursprünglich beabsichtigte Tezuka ein ähnliches Vorgehen wie damals Walt Disney, scheiterte jedoch an den immensen Kosten. Folge war eine vereinfachte Produktion in Form von dem mehrmaligen Verwenden von Standbildern.

Ist ein Manga in Japan dementsprechend besonders erfolgreich, produzieren Animationshäuser<sup>59</sup> in Absprache mit Autor und Verlag eine animierte Serie, die je nach Beliebtheit und Länge des Manga in eine unterschiedliche Anzahl von Folgen abgehandelt wird. Bei besonders langen Serien gliedert sich der Inhalt sogar in mehreren Staffeln auf, hier wird dementsprechend das gleiche Prinzip wie bei normalen Real-TV Serien angewandt. Das Veröffentlichungsprinzip gleicht, vor allem bei Serien, dem einer Manga-Kapitel-Veröffentlichung in einem Magazin: Wöchentlich wird je eine Serien-Folge mit der Laufzeit von ca. 23 Minuten produziert und dann ausgestrahlt.<sup>60</sup> Dies ist auch der Grund, warum Anime-Serien in der Regel entweder 13, 26, oder 52 Folgen haben. Das japanische Fernsehen ist auf eine viertel-, -halb-, -oder ganzjährige Erscheinung ausgerichtet, alles ist strikt von den Veröffentlichungsterminen im TV Programm durchgeplant. Ausnahmen stellen da Anime-Filme oder abseits produzierte *Original Video Animations*, kurz OVAs, dar. Hier werden Inhalte dramaturgisch und in hoher Animationsqualität in eine relativ kurze Laufzeit von 30 bis 120 Minuten zusammengebracht. OVAs sind grundsätzlich nicht für das Fernsehen gedacht, sondern werden nur zum Leih und Verkauf angeboten. Als weitere Ausnahmen gelten z.B. auch Serien, dessen Manga-Pendants eine sehr lange Laufzeit

<sup>58</sup> Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime, S. 18.

<sup>59</sup> Anm.: Bekannte Animationshäuser sind z.B. Toei Animation, Studio I.G., Madhouse, oder Ghibli

<sup>60</sup> Anm.: Gerade bei simultaner Laufzeit von Manga und Anime kann es vorkommen, dass die Produktion der Anime-Folgen die der Veröffentlichung der einzelnen Mangakapitel in japanischen Magazinen überholt. Folglich werden vom Anime nicht selten sogenannte „Filler“ Folgen produziert, deren Inhalt vom Manga stark abweicht und die Veröffentlichungslücken schließen sollen. Zusätzlich sei anzumerken, dass ein Anime der auf einen Manga basiert oder umgekehrt, nie ein inhaltliches -eins zu eins- Produkt ist sondern immer mehr oder weniger Unterschiede aufweist.

aufweisen. Rekordhalter ist da die Kult-TV-Serie „Sazae-san“ mit bisher über 2200 Folgen. Seit 1969 wird die Serie jeden Sonntag für eine halbe Stunde im japanischen TV ausgestrahlt und erfreut sich stetiger Beliebtheit. 1981 wurde die japanische Fernsehlandschaft bereits von Animes dominiert: Während einer normalen Arbeitswoche liefen über 100 Animes im Programm.

Anime-Serien und -Filme werden aber nicht nur aus einem Manga heraus produziert, sondern basieren vielmals auch auf Romanen oder entwickeln sich aus einer selbstständigen Idee heraus. Als anschauliche Beispiele können wohl hier unter anderem die Werke des Studio Ghibli genannt werden. Dieses Animationsstudio unter der Aufsicht der Gründer Hayao Miyazaki und Isao Takahata stellt seit Jahrzehnten Filme und TV-Serien zu den verschiedensten Themen her, immer mit der Motivation und dem Anspruch, in einer hohen Animationsqualität zu produzieren, selbst wenn der Gewinn ausbleibt. 2003 wurde der Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ mit einem Oscar für die beste Animation prämiert. Seit kurzem nimmt sich das Studio auch der Produktion einer Literaturverfilmung von Astrid Lindgrens „Ronja Räubertochter“ an. Bereits in den 70er, 80er bis 90er Jahren entstanden unter dem Namen „World Masterpiece Theater“ des Animationsstudios „Nippon Animations“, bei dem auch die Produzenten des Studio Ghibli mit produzierten, verschiedene anspruchsvolle Anime-Serien die auf westlicher Kinderliteratur basierten. Darunter Louisa May Alcotts „Little Women“, Mark Twains „Die Abenteuer des Tom Sawyer“, „Heidi“ von Johanna Spyris oder Rudyard Kiplings „Das Dschungelbuch“.

Während Kinofilme, wie die von Ghibli oder anderen Animationshäusern, eine hohe Qualität der Bewegungs- und Illustrationsanimationen aufweisen, bedienen sich die wöchentlich produzierten TV-Serien einer kostengünstigen und schnell produzierbaren Teilanimation. Das häufige Benutzen von Standbildern, in denen sich z.B. nur die Lippen bewegen oder eine Aktion illustrationshaft dargestellt wird, sorgt dafür, dass die japanischen Trickfilme unter anderem auch zu günstigen Preisen exportiert werden können.<sup>61</sup>

Nicht selten sorgt eine Anime-Serie dafür, dass eine bestimmte Manga-Serie überhaupt erst erfolgreich wird. Besonders in Deutschland lässt sich dieses Phänomen beobachten: So konnten die großen deutschen Verlage erst nachdem Serien wie „Sailor Moon“ oder „Dragon Ball“ erfolgreich ab dem Jahre 1997 auf dem TV-Sender RTL2 liefen, große Manga Verkaufszahlen verrechnen.<sup>62</sup>

Die Aussicht auf einen kommerziellen Erfolg einer Serie ist folglich besonders dann zu erwarten, wenn deren Anime und Manga effektiv zusammen vermarktet werden. Parallel zu dieser Symbiose koppelt sich eine durchgreifende Merchandising Produktion an. Darunter zählt z.B. auch die Veröffentlichung von Original Soundtracks der jeweiligen Serie. In Japan ist es üblich, dass eine Anime-Folge mit einem charakteristischen und gesanglich einstudierten Musikstück im Vorspann sowie Abspann untermalt wird. Die musikalischen Kompositionen, die dann folgend auch innerhalb der Seriensequenzen zu hören sind, zeichnen sich oftmals von höchst durchdachten und vielseitigen Arrangements aus und werden von Fans gerne konsumiert.

---

<sup>61</sup> Vgl. Treese, Lea: Go East!. Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland. Eine Diskursanalyse. Berlin: Lit Verlag, 2006. S. 45-49.

<sup>62</sup> Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 61.

### 3.2 Merchandising

Unter Merchandising ist eine Vielzahl unterschiedlicher materieller Produkte zu einer bestimmten Serie zu verstehen, mit dem Ziel diese besser kommerziell zu vermarkten und um letztendlich einen gewinnbringenden Umsatz zu erwirtschaften.<sup>63</sup> Im Bezug zur Populärkultur des Manga und den des dazugehörigen Anime werden besonders in Japan die verschiedensten Artikel geradezu im Überfluss entwickelt und angeboten. Dabei werden die Produkte von den Lizenzgebern nur für einen kurzen Zeitraum von ein oder zwei Jahren hergestellt, verkauft und verschwinden danach vom Markt. Ziel der Strategie ist es, dabei möglichst viele Konsumenten zum Schnellkauf zu bewegen. Produkte von besonders erfolgreichen Serien werden daraufhin Jahre später nur zu teils exorbitanten Sammlerpreisen angeboten. Die japanische Merchandising Industrie erschließt sich spätestens seit den globalen Lizenzkomplettpaketvergaben erfolgreicher Serien wie „Sailor Moon“ und „Pokemon“ neue zahlreiche Käufer. Hierzu seien dabei insbesondere namenhafte Hersteller wie BANDAI und Sanrio zu erwähnen, die z.B. mit „Hello Kitty“ globale Produkterfolge außerhalb des Anime-Bereichs erzielen und sogar Lizenzinhaber von Animationsstudios sind. Weitreichend beliebt sind in Japan neben Standard Produkten wie Poster, Tassen, Handyhüllen, Shirts, Kissen oder Taschen, die Kunststoff Figuren sowie nachgemachte Accessoires des jeweiligen Manga-Helden. Das folgende Bild (Abb. 8)<sup>64</sup> zeigt das Mondzepter von „Sailor Moon“ in verschiedenen Ausführungen: Vom Original im Manga, über den Anime bis hin zum handfest produzierten Merchandise Replik der Firma BANDAI.<sup>65</sup> Merchandising ist besonders für Fans einer Anime- oder Mangaserie von großer Bedeutung. Den Lieblingshelden, egal in welcher Form bei sich zu haben, gilt für Fans als Anreiz, bestimmte Produkte zu erstehen und zu sammeln. Die Spielindustrie sieht in diesem Zusammenspiel der zusätzlichen Vermarktung von Manga und Anime einen immensen, kommerziellen Vorteil. 1996 erwirtschaftete Japan allein mit Merchandising einen Umsatz von 5,8 Milliarden US-Dollar. Dabei stellen Kinder und Jugendliche die umsatzstärkste Zielgruppe dar. Vor allem nehmen seit Ende der 90er Jahre verstärkt die Trading Card Games, zu Deutsch Sammelkartenspiele, eine wichtige Funktion ein, da sie den Käufer dazu veranlassen, immer wieder neue „Boosterpacks“, Tüten mit jeweils ca. 10 Karten im Inhalt, nachzukaufen.<sup>66</sup>

---

<sup>63</sup> Vgl. Duden: Merchandising. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Merchandising>. Stand: 28.03.2015.

<sup>64</sup> Anm.: Die Grafik wurde aus drei Grafiken zusammengesetzt, deren Abbildungsquellen im Anhang der Arbeit zu finden sind.

<sup>65</sup> Hier wurden die jeweiligen Mondzepter aus den verschiedenen Bereichen zusammengetragen. Die Bildquellen finden sich jeweils im Abbildungsnachweisverzeichnis.

<sup>66</sup> Vgl. Raugust, Karen: Merchandising in Japan. It's Big Rewards and Competition. In: Animation World Magazine, Ausgabe 2.7 (1997). URL: <http://www.awn.com/mag/issue2.7/2.7pages/2.7raugustjapan.html>. Stand: 09.04.2015.

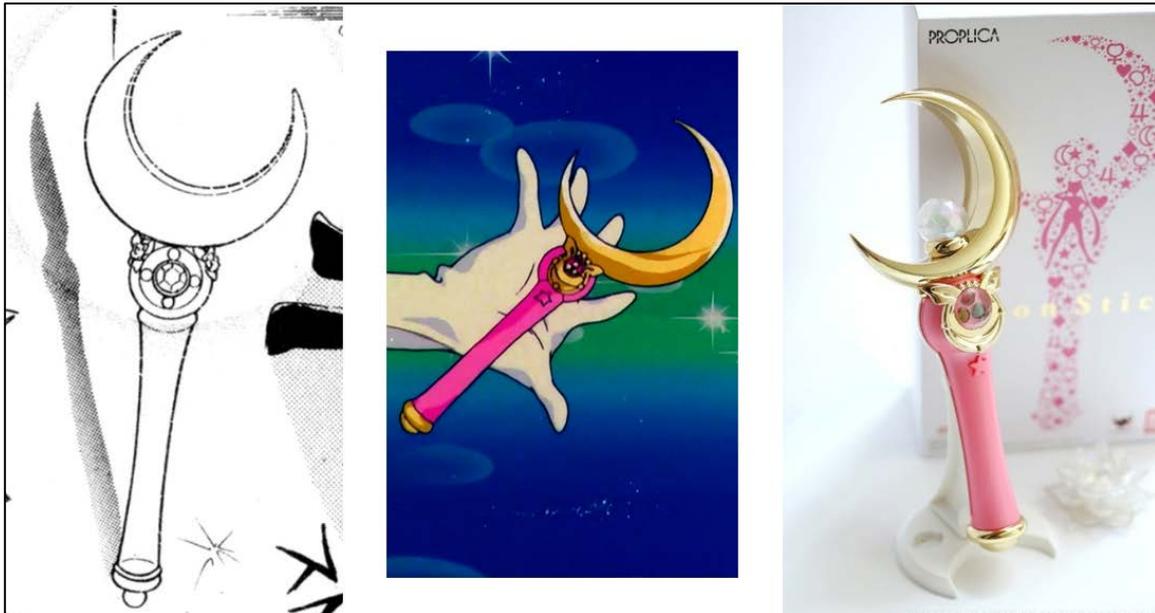


Abbildung 8: Das magische Mondzepter von „Sailor Moon“

### 3.3 Computerspiele

Ähnlich wie beim Manga-Anime Schema funktioniert in Japan die gleichzeitige Vermarktung von Videospielen namhafter Spielefirmen wie Nintendo oder Square Enix. Ist ein Manga oder Anime besonders erfolgreich, erscheint in der Regel dazu ein Computerspiel für unterschiedliche Plattformen wie den PC oder diverse Konsolen. Anders herum verhält es sich allerdings genauso. Das wohl anschaulichste und bekannteste Beispiel ist dabei die Videospieldreihe der Pocket Monster, kurz „Pokemon“<sup>67</sup>, welche neben dem massiven kommerziellen Erfolg der Spiele zu einer bis heute laufenden Anime-Serie vermarktet werden. Neben Merchandising-Produkten und einem erfolgreichen Sammelkartenspiel folgen simultan die dazugehörigen Manga, die jeweils eine Spieledition abhandeln.<sup>68</sup>

### 3.4 Fan-Produktionen

#### 3.4.1 Fanarts

Als *Fanarts* werden Bilder bezeichnet, die von Fans zu einem bereits bestehenden und beliebten Manga oder Anime gezeichnet werden. Reale TV-Serien, Filme, sowie real existierende Personen erfreuen sich ebenfalls großer Beliebtheit. Die Motive selbst beinhalten bei fiktiven Serien häufig deren favorisierte Helden und Figuren. Dabei gibt es eine unterschiedliche Bandbreite der stilistischen Ausführungen: von fast perfekten Kopien oder Imitaten des jeweiligen Autors bis hin zu eigenwilligen Stilausprägungen oder „Super-Deformed“, kurz SD-Figuren ist fast alles dabei. Die einzige Regel der Fanarts ist dabei,

<sup>67</sup> Die Pokemon wurden 1996 vom Japaner Satoshi Tajiri erfunden der es schon als kleiner Junge liebte Insekten zu fangen und gegeneinander antreten zu lassen. Aus dieser Idee heraus entwickelte er zusammen mit dem Studio Gamefreak, einer Schwesterfirma des großen Spieleunternehmens Nintendo gleich zwei Spielversionen gleichzeitig: Die „Grüne Edition“ und die „Rote Edition“ in denen jeweils unterschiedliche Monster fangbar sind. Ziel ist es als Trainer durch eine fiktive Welt zu laufen, Pokemon zu sammeln und damit gegen andere Trainer anzutreten um am Ende das Spiel als weltbester Pokemontrainer abzuschließen. Bis heute erscheinen in kurzen Abständen neue Editionen mit neuen Welten und Monstern sowie Spielablegern.

<sup>68</sup> Vgl. Holzer, Stefanie: Pokémon. In: Animania Nr. 31(1999), Ausgabe 5. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 1999. S. 54-55.

dass die vom Originalautor illustrierten Figuren im Fanart in ihren Charakter- und Stilmerkmalen noch erkennbar sind.<sup>69</sup>

### 3.4.2 *Dojinshi*

Neben den Manga, die von großen Verlagshäusern publiziert werden, existiert nebenbei noch ein beliebter Nischenmarkt von Fans für Fans: In den 60er Jahren entwickelte sich in Japan die sogenannte Dojinshi-Szene. *Dojinshi*, was wörtlich übersetzt „Fanzine“, also „Geschichten für Gleichgesinnte“ bedeutet, sind Manga, die von Amateuren gezeichnet werden. Dabei ist anzumerken, dass die oft eigenpublizierten Manga-Geschichten mitunter ein hohes, wenn nicht schon professionelles Niveau besitzen und die Dojinshi ein komplexes Maß an Genre-Vielfalt aufweisen können. Trotz dessen haben einige Amateurzeichner weiterhin nur das Ziel, diese Arbeit als Hobby nachzugehen, was sie letztendlich vom Profi unterscheidet. Bei den Fans sind dabei besonders diejenigen Dojinshi beliebt, die eine Fortsetzungsgeschichte eines schon erfolgreichen Manga behandeln oder bestimmte Handlungsstränge in eine andere Richtung verlaufen lassen als im Original vorgegeben. Gerade Dojinshi, die zwischenmenschliche Beziehungen der Figuren behandeln verleiten die Fans zum Kauf.<sup>70</sup> Dojinshi sind nicht nur in Japan beliebt. Zeichner aus aller Welt bedienen sich des japanischen Comicstils um Geschichten zu ihrer Lieblingsserie zu zeichnen. Die folgende Abbildung (Abb. 9) zeigt eine Seite aus einem „Harry Potter“ Dojinshi von einem deutschen Mangafan.<sup>71</sup> Die Leserichtung ist westlich.

---

<sup>69</sup> Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 181.

<sup>70</sup> Vgl. Gravett: Manga – 60 Jahre japanische Comics. S. 135 ff.

<sup>71</sup> Anm.: Aufgrund des besseren sprachlichen Verständnisses wurden hier deutsche Dojinshi als Beispiel gewählt.



Abbildung 9: Humor Dojinshi von Natalie Wormsbecher

Fan-Dojinshi werden von den offiziellen Lizenzinhabern einer Serie in der Regel geduldet, da sie aus Idealismus, und nicht aus Profit entstehen. Dennoch gibt es Autoren, die gegen die Verwendung ihrer Charaktere rechtlich vorgehen und sei es nur ein Dojinshi, der mit seinem Verkauf gerademal seine Einlagen finanzieren kann. Der Verkauf von Dojinshi sollte somit stets in einem grauen Bereich betrachtet werden und ist mitunter auf das Toleranzlevel der Original-Autoren angewiesen.<sup>72</sup>

Ab 1976 nahm der aktive Dojinshi-Markt neue Formen an, als in Tokyo der erste „Komiketto“, zu Deutsch „Comiket“, eröffnete. Hierbei handelt es sich um einen nicht direkt kommerziell ausgerichteten Comicmarkt, der sich bis heute immer mehr ausdehnt und mit rund 300.000 bis 500.000 Besuchern jährlich als größte kulturelle Veranstaltung Japans gilt. Besonders in den 80er Jahren formten sich aus den Amateurzeichnern der Comiket zahlreiche professionelle Mangaka wie CLAMP, die sich bis heute erfolgreich in der Comicindustrie behaupten können. Die Comiket stellt somit auch eine Art Talentfindung- und förderung seitens großer Verlage dar.<sup>73</sup>

### 3.4.3 Fanfictions

Der aus der englischen Sprache stammende Begriff *Fanfiction* bildet sich aus den zwei Worten „Fan“ und „Fiktion“. Die verkürzte Version davon lautet *Fanfic*, oder auch als Abkürzung „FF“. Fanfictions entsprechen demnach erfundenen Geschichten von Fans, die

<sup>72</sup> Vgl. Holzer, Stefanie: Dojinshi. in: Animanian Nr. 23(1998). Ausgabe 3. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 1998. S. 58.

<sup>73</sup> Vgl. Gravett, Paul: Manga - Sechzig Jahre japanische Comics. 1. Auflage. Köln: Egmont vgs, 2006. S. 135 ff.

eine bestimmte fiktive Serie besonders mögen und dazu eigene Handlungsstränge- und Alternativen erfinden. Anders als bei Dojinshi gelten Fanfictions als rein geschriebene, nicht gezeichnete Werke. Beliebte Themen dabei sind häufig fortgesetzte Romanzen zweier Figuren.<sup>74</sup>

### 3.4.4 *Cosplay und Conventions*

Der Begriff *Cosplay* ist ein aus Japan stammender Sammelbegriff der englischen Worte „costume“ und „play“ und bedeutet direkt ins Deutsche übersetzt „Kostümspiel“. Bei dieser teils sehr aufwändigen Aktivität schlüpfen Fans in die beliebte Rolle einer fiktiven Figur, die bevorzugt aus einem Manga, einer Serie, einem Film oder eines Videospiele stammen kann. Dabei gestalten und nähen die Fans ihre Kostüme und Accessoires zum größten Teil selbst, stylen ihr Äußeres so nah am Original wie nur möglich<sup>75</sup> und versuchen auf schauspielerische Art und Weise die Rolle ihres Helden nachzuahmen. Die Cosplayer stellen gerade auf großen Comic Conventions<sup>76</sup> -und das nicht nur in Japan- für viele Besucher ein besonderes Highlight dar, da die Vielfalt der bunten Kostümdarstellungen als faszinierend und interessant gilt.<sup>77</sup> Auf den Showbühnen der Conventions werden spezielle Cosplay-Wettbewerbe ausgetragen. Hier gewinnt nicht nur das schönste Kostüm, sondern auch die dazugehörige Darstellung, die mehrere Minuten andauern kann und die neben schauspielerischen Leistungen mitunter auch gesangliche Performances anbietet.

2008 erstellte die Botschaft von Japan im Internet einen Beitrag zum Cosplay-Phänomen und befragte einige deutsche Cosplayer nach ihrer Motivation, Kostüme zu schneiden und ihre Lieblingsfiguren zu spielen. Dabei wurden drei Motivations-Faktoren erörtert: Das Ausbrechen aus dem Alltag sei ein Hauptgrund, sich mit der kreativen Arbeit mit einer favorisierten Figur auseinanderzusetzen und sie so getreu wie nur möglich darzustellen und die Kostüme zu nähen. Gerade für die Cosplayer, die gerne an Wettbewerben teilnehmen möchten, besitzt der Performance-Gedanke, sich vor anderen Leuten als andere Figur zu präsentieren und die damit verbundene Aufmerksamkeit zu erlangen, als zweiter Faktor einen reizvollen Charakter. Der dritte Aspekt stellt sich in der Ausübung des Cosplays als gemeinschaftliches Hobby dar: Menschen mit unterschiedlichen sozialen Herkünften und Berufen finden sich zu einer Gruppe zusammen, die gemeinsam an der Umsetzung eines erfolgreichen Cosplays arbeiten. Dabei werden Konzept, Darstellung sowie das Nähen der Kostüme in der Gemeinschaft erstellt und ausgeübt.<sup>78</sup>

In Deutschland stellt das Cosplay innerhalb der Manga-Anime-Szene selbst eine Untergruppe dar. Mertens merkt hier an, dass Außenstehende, die in der Szene nicht aktiv sind, das Kostümspiel häufig mit der allgemeinen Manga-Szene gleichsetzen. Dies sei mitunter auch auf die Berichterstattungen von Zeitung und Fernsehen der letzten Jahre

<sup>74</sup> Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 181.

<sup>75</sup> Anm.: Es existieren zahlreiche Shops z.B. im Internet, die Kostüme und vor allem Perücken bereits fertig hergestellt verkaufen. Allerdings gilt in der Cosplay Szene, vor allem bei Wettbewerben auf Conventions, der Kodex, dass die Kostüme sowie Accessoires selbst hergestellt sein sollten.

<sup>76</sup> Eine Convention, vom Lateinischen „convenire“ abgeleitet, ist eine beliebte Veranstaltung an der Fans zusammenkommen um gemeinsame Interessen zu teilen und auszuleben. (Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 181.) Um den großen Besucherandrang abdecken zu können finden Conventions in Regel in großen Messe-Hallen statt.

<sup>77</sup> Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 181.

<sup>78</sup> Vgl. Botschaft von Japan: Japanische Popkultur 1: Cosplay. 2008.

URL: <http://www.de.emb-japan.go.jp/NaJ/NaJ0812/cosplay.htm>. Stand: 30.03.2015.

zurückzuführen.<sup>79</sup> Schlussfolgernd darauf kann angenommen werden, dass „kurios“ verkleidete Menschen im „Manga-Stil“ aufgrund des sich Präsentierens in der direkten Öffentlichkeit mehr Aufmerksamkeit erregen, als das Medium Manga selbst, welches im Buchhandel zwischen der Kinder- und Jugendliteratur aufgeführt wird.

### 3.5 Zusammenfassung

In diesem Kapitel sollte dargestellt werden, dass die japanische Comicingindustrie mitunter nicht nur allein von den zahlreich gedruckten Veröffentlichungen der Manga allein lebt, sondern dass jede einzelne Serie, die gut bei den Lesern angekommen ist und sich überdurchschnittlich gut verkauft hat, an eine gezielte Marketingkampagne zwischen diversen Unternehmen gekoppelt ist. Dies gilt auch umgekehrt, wenn Manga z.B. auf bereits bestehende Videospiele oder Anime basieren. Es wird deutlich, dass all diese Faktoren sich gegenseitig bedingen.

Für eine erfolgreiche Manga-Serie sind der dazugehörige Anime, ausgefallene Merchandise-Artikel sowie die konsumierende und produzierende Fan-Basis geradezu eine Notwendigkeit um den weiteren, langfristig kommerziellen Erfolg zu gewährleisten. Gerade im Bezug darauf, Manga seien in Japan, wie in Kapitel 2 schon erwähnt, zum Teil sogar ein Wegwerfprodukt, ist es von Nöten diese Langfristigkeit durch die kommerziellen Aspekte zu bewahren.

Fanprodukte beeinflussen die jeweiligen Konsumenten einer Serie nicht nur dazu, sich noch intensiver mit den Geschichten und Charakteren einer Manga-Serie zu beschäftigen, sie tragen unter anderem auch effektiv dazu bei, sie als aktiven Käufer, auch im Sinne der offiziellen Lizenzinhaber, zu binden. Als „Prosumer“ – die Symbiose von Konsumenten und Produzenten- bereichern Fans die Manga- und Anime Szene in einem Ausmaß, welches nicht zu vernachlässigen ist. Die Prosumer sind neben der Merchandising- und Anime-Vermarktung somit als kommerzieller Hauptaspekt einer ganzen Comicingindustrie anzusehen und bereichern die popkulturelle Vielfalt in ihrem Mitwirken.

„(...)vielen Fans ist es nicht genug, sich einfach nur passiv ihre Mangas und Animes reinzuziehen. Sie wollen aktiv werden, selbst etwas machen – und denken sich eigene Fortsetzungen und neue Episoden ihrer Lieblingsserie aus oder erfinden gleich ganz neue Stories mit eigenen Charakteren, die sie dann als Artworks, Stories oder Comics zu Papier bringen und im Freundeskreis, in Fanzines oder über's Internet (...) „veröffentlichen“ (...). Für die Mehrzahl ist es einfach eine Möglichkeit, mit anderen ihre Träume und ihr Hobby zu teilen und dabei vielleicht eines Tages sogar den Durchbruch in die Profi-Szene zu schaffen.“<sup>80</sup>

Was Holzer hier versucht zu verdeutlichen, lässt sich mit Michiko Maes Gedanken ergänzen, die auf die Popularität des Manga rückführt und anmerkt, dass gerade der Dialog, der Austausch und die Transformation von gemeinsam geteilten Gedanken und Bilderwelten der Autoren und Leser, die Besonderheit darstellt.<sup>81</sup>

Im Hinblick auf das aktuelle Zeitalter von Internet und Smartphones, entfaltet sich dieser Dialog der Popkultur des Manga in einer neuartigen Dimension von Möglichkeiten,

<sup>79</sup> Vgl.: Mertens: Der Manga- und Animefan. S. 72-73.

<sup>80</sup> Holzer, S.: Dojinshi, in: Animania Nr. 23 (1998), Ausgabe 3, S.58.

<sup>81</sup> Vgl. Mae, Michiko: Nipponspiration. S. 43.

insbesondere was das Nutzen von diversen Merchandising-Shops, E-Manga<sup>82</sup>, Videoportalen und Fanseiten mit dazugehörigen Foren angeht. Der Austausch basiert nicht mehr auf die Information von einer Quelle, sondern besticht durch ein stetiges Wechsel- und Zusammenspiel von Informationen. Dem Medium Manga kann hier letztendlich eine crossmediale Eigenschaft zugeschrieben werden, welche sich auf die Gesamtpopularität begünstigt auswirkt.

Basierend auf die ersten zwei Kapitel, soll nun am folgenden Untersuchungs-Beispiel von „xxxHolic“ dargestellt werden, wie ein Manga als japanischer Comic in seiner künstlerischen und inhaltlichen Ästhetik als Popular-Medium genauer funktioniert. Das methodische Vorgehen basiert hierzu auf eine erste Vorstellung des Objekts, indem grundsätzliche Faktoren der Serie aufgeführt werden, wie z.B. die Entstehungsgeschichte, das Autoren-Team, der Serieninhalt und welche Charaktere darin vorkommen.

---

<sup>82</sup> Seit ein paar Jahren werden von großen Verlagen Manga auch in digitaler Form für Handys angeboten. Der Umsatz für die japanischen Verlage lag 2009 bereits bei 10 Prozent (Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 66.).

## 4 Untersuchungsobjekt und Methode der Untersuchung

### 4.1 Untersuchungsobjekt „xxxHolic“

#### 4.1.1 Entstehung und Hintergrund

In Japan zählt die Storymanga-Serie „xxxHolic“ von der Zeichnergruppe CLAMP, in der es um die Geschichte von Kimihiro Watanuki geht der Geister sehen kann, aufgrund der von Japanern geliebten okkulten und anthropologischen Thematik, zur Populärkultur des japanischen Comics. Insgesamt wurden seit dem Jahr 2003 im wöchentlichen Rhythmus und in wechselnden Magazinen, 251 Kapitel veröffentlicht, die bislang in 22 Sammelbänden erschienen sind. Weltweit verkauften sich davon bisher 13,7 Millionen Exemplare. Die Serie lief bis 2009 im Young Magazine des Großverlags Kodansha, nach dem Verschwinden einer Hauptfigur wechselte CLAMP bis 2011 zum Bessatsu Shonen Magazine. Nach einer zwei jährigen Pause erscheint seit 2013 mit neuem Namen die Fortsetzung „xxxHolic Rei“, wieder im Young Magazine.<sup>83</sup>

Neben den Hauptthematiken, die sich um mysteriöse, okkulte und sozialanthropologische Themen drehen, ist steht diese Serie zu einer crossmedialen Verbindung zu anderen Serien, die von CLAMP bereits oder simultan veröffentlicht wurden. Die beiden Hauptcharaktere von „xxxHolic“ stehen hier besonders in einer starken Beziehung zu CLAMPs Serie aus dem Abenteuer-Genre: „Tsubasa Reservoir Chronicle“, in der eine zusammengeworfene Gruppe durch die Dimensionen reist um verlorene Erinnerungen von Prinzessin Sakura zurückzugewinnen. Erst, wenn beide Serien -die auch gleichzeitig nebenher erscheinen- gelesen werden, erschließt sich einem die komplette gemeinsame signifikant-bedeutsame Verbindung. Dieses besondere Crossover Experiment ist wohl bisher einmalig in der Comickultur Japans.<sup>84</sup>

Der Titel des Manga lässt auf den ersten Blick darauf schließen, dass es sich bei den Inhalten um sexuelle Dinge handeln müsse. Tatsächlich sind unter dem "xxx", was in der westlichen Kultur häufig mit pornografischen Inhalten assoziiert wird, laut CLAMP aber mehrere Synonyme gemeint die auf eine Art Abhängigkeit und Sucht schließen lassen, so wie z.B. "*workaHOLIC*" oder "*shopaHOLIC*" oder „*alkoHOLIC*". Im Ursprung sollte der Titel schlicht "addiction" heißen, was so viel wie "Abhängigkeit" bedeutet. „xxxHolic“ deutet hier auf die Möglichkeit von Entscheidungen hin, die bewusst oder unbewusst von Menschen getroffen werden sowie, dass diese in ihrer kontinuierlichen Lebensphase in einer Art Abhängigkeit leben und niemals ganz „frei“ sein können. Darunter zählen auch Entscheidungen von Menschen, die andere nicht nachvollziehen können oder nicht gutheißen. Darin begründet sich auch das anfängliche Zitat Yuko Ichiharas aus Band 1, der Mensch sei das "größte Mysterium von allen".<sup>85</sup>

Das vorzeitige Ende des Manga 2011 empfanden viele Leser als unbefriedigend, da sie die Entscheidung des Protagonisten Watanuki nicht als positiv sahen. CLAMP äußerten sich

<sup>83</sup> Vgl. Animenewsnetwork: Clamp´s xxxHOLiC: Rei Manga to Return From 9-Month Hiatus. URL: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2015-04-18/clamp-xxxholic-rei-manga-to-return-from-9-month-hiatus/.87252>. Stand: 19.04.2015.

<sup>84</sup> Vgl. Clamp: Clamps Wonderworld. The Exhibition of Clamp´s Works. Volume 10. Köln: Egmont vgs, 2006. S. 6.

<sup>85</sup> Vgl. Clamp: Clamps Wonderworld Volume 10. S. 5.

daraufhin, dass genau diese "Abhängigkeit" und die innere Obsession eines Menschen als Kernaussage des ganzen Manga zu betrachten sei und jeder Glück anders empfindet. Es kann vermutet werden, dass CLAMP den Lesern letztendlich noch weitere Optionen präsentieren wollen, und die Serie seit 2013 unter dem Namen „xxxHolic Rei“ weitergeführt wird. Während inhaltlich bis Band 19 sogar mehr als 100 Jahre vergehen, knüpft „Rei“ mit bisher drei Bänden allerdings nicht direkt an das Ende des 19. Bands an, sondern scheint zwischen Band 16 und 19 zu spielen.

#### **4.1.2 Das Mangaka Team CLAMP**

CLAMP ist eine japanische Mangaka-Gruppe die aus vier Frauen besteht. Sie wurde 1989 in Kyoto aus einem ursprünglich 7-köpfigen Dojinshi-Team gegründet und veröffentlichte seitdem zahlreiche kommerziell erfolgreiche und beliebte Manga-Reihen wie z.B. „Chobits“<sup>86</sup>, „Card Captor Sakura“<sup>87</sup>, „X/1999“<sup>88</sup> und „RG Veda“<sup>89</sup>. Nanase Ohkawa ist hierbei komplett für die Konzeption und das Schreiben der Geschichten verantwortlich, Mokona und Tsubaki Nekoi als Hauptzeichnerinnen und Satsuki Igarashi als Assistentin für alle Angelegenheiten. Die Namen der Frauen sind hierbei durchweg Pseudonyme und Fotos sind relativ rar. Vielmehr präsentieren sich die Frauen in gezeichneten und stilisierten Mangafiguren. Durch eine effektive Arbeitsaufteilung und eine großen Harmonie innerhalb der Gruppe sind seit der Gründung über 150 Taschenbücher, zahlreiche Artbooks und Extra-Illustrationen gezeichnet und veröffentlicht worden.

Die Manga von CLAMP zeichnen sich besonders durch die Vielfältigkeit der Stile und Geschichten aus und sprechen seit ihrer Gründung viele relevante Rezipienten-Gruppen an. Von einer düsteren und gewaltsamen Thematik in „RG Veda“ und „X/1999“ bis hin zur seichten Unterhaltung für kleine Mädchen und spannenden Abenteuerreisen für Jungs sind in ihrem Gesamtwerk viele Genres vertreten, die sich teils sogar vermischen, sodass die Gruppe mehrere Zielgruppen auf einmal ansprechen kann. Die Geschichten von CLAMP sind dabei durchweg dramaturgisch sowie zeichnerisch auf hohem Niveau angesiedelt. Die Geschichten beginnen in den meisten Fällen harmlos und enden in einem überraschenden Ausgang. Jede Figur in CLAMPs Werken zeichnet sich durch ihre individuellen Motive aus, in denen es kein personifiziertes Böse gibt. Die Manga des Teams beinhalten immer bestimmte soziale Botschaften, die in den Handlungen und Motiven der Figuren dramaturgisch verpackt werden. Die Zeichenstile variieren je nach Genre in unterschiedlichen Ausführungen. Die Zeichnergruppe arbeitet in der Regel an mehreren Serien gleichzeitig und während Mokona als Hauptzeichnerin der bereits genannten Werke gilt, zeichnet Tsubaki Nekoi eher kleinere Serien. Die Ausnahme aber bildet dabei „xxxHolic“, in welchem die Stile beider Zeichnerinnen konsequent vermischt werden. Hierbei zeichnet Mokona die weiblichen Parts, während Nekoi die männlichen Protagonisten übernimmt.

---

<sup>86</sup> Anm.: In der romantischen Geschichte die hauptsächlich für junge Männer gedacht ist geht es um einen jungen Studenten der sich in einen „Persocom“, einer künstlichen Intelligenz verliebt. Der Manga spielt gezielt mit den erotischen Bedürfnissen der Männer, indem sämtliche Handlungen nur verspielt angedeutet werden.

<sup>87</sup> Anm.: In Card Captor Sakura geht es um ein kleines Mädchen, welches die magischen Karten von Clow Reed finden und einsammeln muss. Die Serie ist dem Magical Girl-Genre zuzuordnen und besitzt einen sehr hellen und fein-filigranen Zeichenstil.

<sup>88</sup> Anm.: In X/1999 wird die Geschichte um das bevorstehende Ende der Welt behandelt, in denen zwei Parteien der „Erd- und Himmelsdrachen“ in Form von Menschen mit übernatürlichen Kräften in Tokio gegeneinander kämpfen.

<sup>89</sup> Anm.: Der Fantasy Manga RG Veda lehnt an eine alte japanische Sage an und ist mit teils gewaltsamen Handlungen geprägt.

Mit über 100 Millionen verkauften Sammelbänden ihrer Werke weltweit zählten sie bis vor ein paar Jahren zu den populärsten Mangaka ihrer Zeit. Seit dem Beenden der Hauptteile der Tsubasa Reservoir-Chroniken und der xxxHolic-Hauptserie ist es, wohl auch auf Wunsch des Teams selbst<sup>90</sup>, etwas ruhiger um sie geworden.<sup>91</sup>

### 4.1.3 Inhaltszusammenfassung

Seit seiner Kindheit besitzt der 16-jährige Kimihiro Watanuki die Fähigkeit, alle möglichen nichtmenschlichen Wesen zu sehen. Dadurch erfährt er eine ständige Belästigung, die ihm schwer zu schaffen macht. Eines Tages machen sich seine Beine plötzlich selbstständig und er wird auf ein seltsames Grundstück gezogen. Von der Hausherrin Yuko Ichihara erfährt Watanuki, dass es die „Fügung“ war, die ihn dort hinbrachte und in diesem „Geschäft“ Wünsche gegen eine angemessene Gegenleistung erfüllt werden.

Die Hexe erklärt ihm, dass die Geister sein Blut und seine Augen so faszinierend finden und sie deshalb angelockt werden. Daraufhin eröffnet Yuko ihm die Möglichkeit, sich einen Wunsch erfüllen zu lassen. Sie kann dafür sorgen, dass er die Geister nicht mehr sehen muss. Widerwillig lenkt Watanuki ein und muss nun als entsprechende Gegenleistung fortan als Teilzeit-Hausangestellter für Yuko arbeiten.

Als Yukos Leibeigener erlebt er viele merkwürdige Dinge und gerät mitunter in heikle Situationen. Zu Yukos Kunden gehören oft Menschen, die ein besonderes Problem mit sich herumtragen. Egal ob es z.B. um Intersucht, eine Lügenschwäche, Überheblichkeit oder Pessimismus handelt, Watanuki erlebt hautnah mit, auf welche okkulte Art und Weise Yuko den Menschen ihre Wünsche erfüllt. Im Laufe der Handlung besuchen aber nicht nur menschliche Wesen das Geschäft: Eine Spinnenfrau, das Regenmädchen oder der Fuchs mit seiner Odenbude<sup>92</sup> bringen Watanuki nicht nur einmal zum Erstaunen.

Eines Tages lädt die Hausherrin ihn und zwei weitere Personen zu einer Geisterstunde, bekannt in Japan unter „*Die Nacht der 100 dämonischen Prozessionen*“ ein. Die beiden Personen sind Himawari Kunogi, Watanukis heimlicher Schwarm und Shizuka Domeki, den Watanuki eigentlich überhaupt nicht ausstehen kann. Watanuki stellt zu seinem Ärgernis fest, dass gerade Domeki derjenige ist, der die Geister von Watanuki fernhalten kann.

Im Laufe der Zeit gewinnt Watanuki immer mehr Erfahrungen mit den übernatürlichen Dingen der Welt, vertieft seine Freundschaften zu wichtigen Menschen und fragt sich allmählich, welchen Wunsch die Hexe selbst überhaupt hat. In Verbindung mit „Tsubasa Reservoir Chronicle“ erfährt er, dass Yuko schon seit sehr langer Zeit, aufgrund eines starken Wunsches einer bestimmten Person, an der Schwelle des Todes steht. Yukos Geschäft beginnt kurz daraufhin sich aufzulösen, da die „gefrorene“ Zeit sich langsam wieder in Bewegung setzt. Nach Yukos Verschwinden verspricht Watanuki auf sie zu warten und übernimmt das Geschäft als neuer Inhaber. Seine eigene Zeit wird angehalten um aufgrund der Ereignisse in „Tsubasa Reservoir Chronicle“ möglichst wenig Einfluss auf das Gleichgewicht der Welt auszuüben. Nach dem Wiedererlangen seiner magischen Kräfte, die Yuko vorher versiegelt hatte, erfüllt er bis heute Menschen und Wesen ihre Wünsche.

<sup>90</sup> Anm.: Alle vier Frauen befinden sich inzwischen im mittleren Alter und aufgrund gesundheitlicher Probleme ist ihre Produktivität geringer geworden.

<sup>91</sup> Vgl.: Holzer, Stefanie: Clamp. Vier Frauen auf Erfolgskurs. in: Animania Nr. 29(1999), Ausgabe 3. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 1999. S. 22-25.

<sup>92</sup> Anm.: Die Odenbude ist ein traditioneller japanischer Essstand auf Rädern der hauptsächlich Oden, einem japanischen Eintopf, anbietet.

Da ein Storymanga wie „xxxHolic“ besonders von seinen Charakteren lebt, mit denen sich Leser aufgrund der Vielschichtigkeit der einzelnen Figuren identifizieren können, ist es dementsprechend notwendig, diese kurz vorzustellen.

#### **4.1.4 Charaktere**

##### **Kimihiro Watanuki**



Abbildung 10: Kimihiro Watanuki

Ein etwas psychotischer und temperamentvoller Junge, der Probleme mit Geistern hat. Er ist ein sehr guter Koch und perfekter Hausmann, da er aufgrund des frühen Todes seiner Eltern schon seit seiner Kindheit alleine lebt. Von diesen Kenntnissen profitiert nicht nur seine neue Hausherrin. Watanuki besitzt große magische Kräfte, die allerdings von Yuko zu einem früheren Zeitpunkt und ohne sein Wissen versiegelt wurden. Im späteren Verlauf der Geschichte und als neuer Geschäftsinhaber entwickelt sich seine Magie stetig weiter. Er ist dieselbe Person wie die Hauptfigur „Shaolan“ aus „Tsubasa Reservoir Chronicle“ und entstand durch eine Zeitverschiebung. Sein Name bedeutet auf Japanisch 1. April, ein Hinweis zu seinem Geburtsdatum.

##### **Yuko Ichihara**

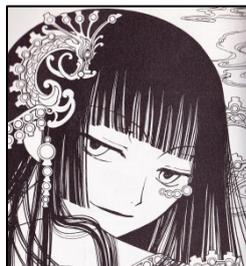


Abbildung 11: Yuko Ichihara

Der Name der mächtigen „Hexe der Dimensionen“ ist ein Pseudonym. Ihr richtiger Name sowie ihre wahre Herkunft bleiben unbekannt. Sie hat eine sehr temperamentvolle und extravagante, aber bestimmte Art und besitzt ein immenses Wissen um die okkulte und mystische Welt der Menschen. Sie scheint für jede noch so verzwickte Situation gewappnet zu sein. Dies lässt annehmen, dass sie neben großen magischen Kräften auch hellseherische Fähigkeiten besitzt. Yuko liebt Alkohol und raucht gerne aus einer antiken langen Pfeife, außerdem scheint sie eine ausgefeilte Garderobe zu besitzen, da sie in nahezu jedem Kapitel der Geschichte andere einzigartige Kleidungsstücke trägt.

### Shizuka Domeki



Abbildung 12: Shizuka Domeki

Domeki ist ein sehr ruhiger und bestimmter junger Mann der in Watanukis Parallelklasse geht. Er kann zwar keine Geister sehen und hat auch sonst keine magischen Fähigkeiten, aber er besitzt eine sehr reine Aura, die böartige Wesen effektiv vertreibt. In vielen Situationen fungiert er für Watanuki somit wie eine Art Bodyguard und Assistent, sehr zu Watanukis Missfallen. In seiner Freizeit übt er regelmäßig Kyudo aus, ein japanischer Bogensport. Domeki liebt es zu essen, insbesondere die Köstlichkeiten, die Watanuki zubereitet. Auf den ersten Blick scheinen die Beiden sich nicht zu verstehen, jedoch herrscht zwischen ihnen schon nach kurzer Zeit eine sehr innige Freundschaft, wengleich diese immer mit einer gegenseitig offenen Grenzhaltung bestimmt ist.

### Himawari Kunogi



Abbildung 13: Himawari Kunogi

Himawari ist Watanukis Schwarm und versprüht eine offen freundliche und herzliche Art. Allerdings besitzt sie die Anlage eines negativen, Unglück bringenden Karma, welches sich in der Handlung auch auf Watanuki auswirkt. Im späteren Verlauf erhält sie von Yuko ein kleines Glücksvögelchen namens Tanpopo, welches das Karma von ihr neutralisiert.

### Mokona



Abbildung 14: Mokona

Mokona ist ein kleines hasenähnliches Wesen und das schwarze Pendant zum weißen Mokona aus der Partnerserie „Tsubasa Reservoir Chronicle“.

Es wurde von Yuko und Clow Reed erschaffen, um bestimmte Nützlichkeiten zu erweisen. Das als eine Art Maskottchen angesehene Mokona besitzt ebenfalls magische Fähigkeiten

und kann als Dimensionsverbinder oder Sprachrohr fungieren. Es ist der ständige Begleiter von Yuko und Watanuki.

### Maru und Moro



Abbildung 15: Maru und Moro

Zwei künstlich von Yuko erschaffene Wesen die ihr als Assistenten dienen. Sie besitzen keine „Seele“.

### Clow Reed



Abbildung 16: Clow Reed

Der neben Yuko wohl mächtigste Magier im gesamten CLAMP Universum. Er und Yuko schienen eine sehr enge Beziehung zueinander zu pflegen. In xxxHolic selbst tritt er allerdings nur als Erinnerung Yukos auf, was vermuten lässt, dass er in dieser Zeit und Dimension bereits nicht mehr existent ist. Clow ist ein sehr rätselhafter Magier und derjenige, der alle möglichen Ereignisse in den CLAMP-Serien „Tsubasa Reservoir Chronicle“, „xxxHolic“ sowie „Card Captor Sakura“ erst hervorgerufen hat.

### Geisterwesen



Abbildung 17: Geisterwesen

In der Serie treten im Laufe der Handlung noch viele weitere Personen und Wesen auf. Diese werden aber aufgrund der niedrigen Relevanz in Bezug auf die Analyse der nächsten Kapitel, nicht weiter ausgeführt.

Die Haupthandlung von xxxHolic, nämlich die Geschichte um Watanukis Entwicklung generell, ist immer in episodenhaft aufgebaute Einzelkapitel eingebettet. Diese Episoden beinhalten eine ganz bestimmte Thematik.

Um eine bessere Vorstellung davon zu bekommen, sei Folgendes anzumerken: Ein „xxxHolic“ Sammelband hat rund 170 Seiten. Dieser ist wiederum in etwa sechs Kapitel aufgeteilt. Diese Kapitel werden jeweils mithilfe von sogenannten Kapitelcovern, also einfachen Illustrationen ohne Text, abgetrennt. In ein bis mehreren Kapiteln wird dann eine besondere episodenhaft aufgebaute Thematik behandelt. In „xxxHolic“ Band 4 werden insgesamt vier thematische Episoden auf sechs Kapitel verteilt abgehandelt. In der ersten Episode geht es z.B. um ein sogenanntes Zimmerkind, ein geisterhaftes weibliches Wesen, welches in Watanuki verliebt ist und ihm Valentinschokolade schenkt. Im zweiten bis vierten Kapitel dreht es sich um ein Zwillingspärchen, welches der Macht der Worte und den daraus folgenden Konsequenzen ausgesetzt ist. Die letzten zwei Kapitel behandeln jeweils nochmal eine Episode aus Watanukis Leben mit Geisterwesen.

Die folgende Analyse<sup>93</sup> behandelt ausschließlich die Kapitel zwei bis vier<sup>94</sup> aus dem vierten „xxxHolic“ Band<sup>95</sup>, folglich die Episode, die in dieser Arbeit zum besseren Verständnis kurz als die „Macht der Worte“ benannt wird. Dabei treten zwei neue Episoden-relevante Nebenpersonen in Form eines Zwillingspärchens auf. Da diese in der Episode aber keine Eigennamen aufweisen, wird das Zwillingspärchen dabei in die „ältere Zwillingsschwester“, kurz „ältere ZS“ und die „jüngere Zwillingsschwester, „jünger ZS“ benannt.

## **4.2 Methode der Untersuchung: Ästhetische Analyse der Kapitel 24-26**

### **4.2.1 Inhaltzusammenfassung**

In der Episode „Die Macht der Worte“ geht es um die Thematik, dass Worte einen Menschen binden können. Eine junge Frau besitzt eine pessimistische und nicht selbstbewusste Lebensansicht, die durch ihre Worte und die der ihrer Zwillingsschwester unbewusst begünstigt werden. Watanuki und Domeki freunden sich mit dem Zwillingspärchen an, dabei gerät Watanuki immer wieder in Situationen in der er seltsame „Wellen“ wahrnimmt. Yuko erklärt ihm daraufhin, dass Worte einen Menschen binden und so eine besondere Macht ausüben können. Watanuki möchte der jungen Frau helfen und motiviert sie positiver zu denken. Nach einem Rückfall in ihr altes Muster lässt sie sich von Yuko einen Wunsch erfüllen und geht von da an optimistischer durchs Leben.

### **4.2.2 Sequenzbeschreibung**

Die Episode „Die Macht der Worte“ beinhaltet insgesamt 17 Sequenzen. Jede Sequenz ist hierbei zeitlich und räumlich voneinander abgegrenzt. Sequenz 1 kann hierbei als Rückführung zu Kapitel 23 gesehen werden, Sequenz 2 als Einleitung in die Episoden-Thematik. In Sequenz 11 ist eine Steigerung zu erkennen, die in Sequenz 16 ihren thematischen Höhepunkt nimmt und in Sequenz 17 einen Abschluss findet.

#### **Sequenz 1**

Die erste Sequenz greift noch einmal kurz die Valentinstags-Thematik vom vorherigen Kapitel 23 auf. In der Schule erhält Watanuki -sehr zu seiner überschwänglichen Freude-

<sup>93</sup> Anm.: Die Analyse richtet sich in einigen Methodik-Elementen nach folgender Literatur: Bischoff, Johann / Brandi, Bettina: Merseburger Medienpädagogische Schriften (Hrsg.). Bollywood meets Merseburg. Interkulturelle Arbeit im Studiengang Kultur- und Medienpädagogik am Beispiel Filmanalyse. Band 4. Aachen: Shaker Verlag, 2013.

<sup>94</sup> Anm.: Auf die komplette „xxxHolic“ Serie gesehen sind es folglich die Kapitel 24-26.

<sup>95</sup> Clamp: xxxHolic. Bd. 4. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2005.

nachträglich Valentinstags-Schokolade von Himawari und ärgert sich kurz darauf darüber, dass Domeki die Gleiche von ihr bekommt. Mit einem ausschweifenden Lächeln versucht er seine Enttäuschung zu verbergen.

### **Sequenz 2**

Watanuki und Yuko sind im Supermarkt einkaufen. Sie reden über die Valentinschokolade, als im Hintergrund ein Zwillingsspärchen erscheint, das sich über ihren Einkauf unterhält. Die eine Schwester möchte zusätzlich zum Fisch noch ein Stück Fleisch kaufen, falls der Fisch misslingt. Die andere Schwester erwidert daraufhin gelassen, dass ihre Schwester gar kein Selbstvertrauen hat. Das Zwillingsspärchen zieht davon und Yuko erwidert auf den Dialog der Schwestern, dass sie „sich wohl heute mit Fleisch begnügen müssen“.

### **Sequenz 3**

Watanuki kommt gerade aus der Schule und überlegt was er an dem Tag kochen könnte. Auf dem Nachhauseweg trifft er auf eine der Zwillingsschwestern aus dem Supermarkt, die auf der Straße gerade vergeblich ihre Kontaktlinsen sucht. Watanuki schlägt vor ihr beim Suchen zu helfen, wird jedoch mit den Worten abgewiesen, dass es nicht nötig sei, da die Linsen ohnehin nicht mehr auffindbar seien. Er wundert sich über diese Reaktion und scheint noch nicht definierbare Wellen wahrzunehmen.

### **Sequenz 4**

Zurück in Yukos Geschäft erzählt Watanuki von dem Ereignis vom Suchen der Kontaktlinsen und berichtet, dass sie letztendlich nicht mehr auffindbar waren, obwohl sie genau gesucht hatten. Er rechtfertigt die erfolglose Suche mit der Abenddämmerung und der winzigen Größe der Linsen. Yuko erwidert jedoch daraufhin, dass sie sie „natürlich nicht“ finden konnten und die Rechtfertigungen nicht der Grund dafür waren. Die Festlegung, die von der jungen Frau vorher getroffen wurde, stellt für Yuko die wahre Ursache des Nichtfindens dar. Sie erzählt weiter von sogenannten Ketten, die jedes Lebewesen binden und solche, die nur die Menschen binden.

### **Sequenz 5**

Am nächsten Tag stellt sich Watanuki während seines Putzdienstes auf dem Pausenhof die Frage, was Yuko mit dem Wort „Ketten“ gemeint haben könnte. In dem Moment erscheint Domeki und zieht Watanuki über sein „Nichtstun“ auf. Watanuki wird daraufhin wütend und versteht nicht, warum jemand wie Domeki zum Klassensprecher gewählt wurde. Domeki meint trocken, er wisse auch nicht wieso und drängt Watanuki mit der Frage, was dieser mit „Ketten“ gemeint habe. Watanuki reagiert mit Wut, da er belauscht wurde.

### **Sequenz 6**

Einige Zeit später unterhalten sich Watanuki und Domeki im Fastfood Restaurant „Duklyon“ über das gestrige Ereignis der Kontaktlinsen. Domeki stellt die Vermutung auf, dass die Zwillinge vielleicht gar keine richtigen Menschen sind, sondern Geister, da Watanuki diese bekanntlich anzieht. Domeki reagiert auf Watanukis Frage, was ihn das angehe mit einer sarkastischen Antwort, dass wenn Watanuki etwas passiert, er ja sonst keine Lunchpakete mehr von Watanuki bekommen würde, woraufhin Watanuki wieder wütend reagiert.<sup>96</sup> Kurz

---

<sup>96</sup> Anm.: Seitdem Domeki in „xxxHolic“ Band 3 verletzt wurde um Watanukis Leben zu retten, steht Watanuki in einer Art „Schuld“ und bereitet seinem „Rivalen“ regelmäßig Essen zu.

darauf erscheint die jüngere Schwester des Zwillingspärchens und bedankt sich bei Watanuki, dass er ihrer älteren Schwester beim Suchen geholfen hat. Sie entschuldigt sich für das Verhalten ihrer Schwester, sie hätte ihn noch nicht mal nach seinem Namen befragt. Ihr kommt eine Idee...

### **Sequenz 7**

Zu späterer Zeit erzählt Watanuki in Yukos Geschäft, er sei zu einer Verabredung mit den Zwillingen eingeladen, obwohl er dies anfangs abgelehnt hatte. Yuko antwortet ihm dann nach seiner Frage ob die Mädchen Geister wären mit nein und zieht Watanuki mit dem „Date“ auf. Peinlich berührt erwähnt Watanuki, er habe doch Himawari als Schwarm und die Zwillinge wollen sich nur bedanken. Er wechselt das Thema und zieht in Richtung Küche von dannen. Yuko fragt sich indes, wie es wohl den „Reisenden geht“ und veranlasst Mokona dazu eine „Dimensionstelefonie“ zu starten. Mit dem anderen, weißen Mokona aus der „Tsubasa Reservoir Chronicle“ Dimension halten sie eine lockere Konversation über die Tsubasa-Reisegruppe. Am Ende der „Telefonie“ meint Yuko, dass die Ohringe der beiden Mokonas, die sie und Clow Reed zusammen erschaffen haben, besondere Gegenstände sind und sie „Vertrauen in die Zukunft“ haben sollen.<sup>97</sup>

### **Sequenz 8**

Der nächste Tag, Watanuki und Domeki kommen gerade aus der Bücherei als Watanuki sich aufregt, wieso Domeki auch zum Treffen eingeladen wurde. Kurz darauf erscheinen schon die Zwillinge. Auf dem Weg erklärt die ältere Schwester Watanuki in einem Gespräch, dass sie und ihre Schwester fast immer zusammen, sie jedoch grundsätzlich verschieden sind. In diesem Moment nimmt Watanuki abermals seltsame Wellen wahr. Im Café angekommen, wird sich über Valentinsschokolade unterhalten und die jüngere Schwester meint dass es bei Domekis Aussehen nicht verwunderlich sei, dass er so viele Geschenke bekommt. Die ältere Schwester reagiert auf die Offenheit ihrer Schwester mit den Worten „Ich wusste es“ sichtlich frustriert. Wieder erscheinen Wellen. Nach dem Cafébesuch bemerkt Watanuki wie die ältere Schwester traurig zu Domeki hinüberschaut. Die jüngere Schwester lädt die beiden Jungs, zu Domeki hingewendet, daraufhin offen zu einem Kinobesuch ein. Wieder bemerkt Watanuki die negativen Wellen, die von der älteren Schwester ausgehen, die enttäuscht die Worte „Ich wusste es, immer dasselbe“ benutzt.

### **Sequenz 9**

Zurück und in Yukos Geschäft arbeitend, unterhalten sich Watanuki und die Hexe über das nächste Date im Kino. Watanuki erzählt, die jüngere Schwester habe sich wohl in Domeki verguckt, wodurch das weitere Treffen zustande kam. Er denkt noch über die Wellen nach und Yuko erklärt ihm daraufhin verschiedene Interpretationen von Wellen und dass auch Stimmungen die einen „einfach überrollen“ dazu gehören.

### **Sequenz 10**

In der Schule am nächsten Tag erzählt Watanuki Himawari vom gestrigen Treffen mit den Zwillingen. Watanuki fragt Himawari daraufhin, ob sie denn beim nächsten Date ins Café nicht mitkommen möchte. In diesem Moment erscheint wieder Domeki und meint, er wolle lieber in einen Nudelshop, was Watanuki rasend macht. Domeki sagt zu Watanuki, er solle in

---

<sup>97</sup> Anm.: In dieser Szene wird auf die Haupthandlung der xxxHolic Serie eingegangen, die eng mit der von CLAMPs „Tsubasa Reservoir Chronicle“ verbunden ist.

nach der Stunde im Klassenzimmer abholen. Himawari fragt, ob das Date wieder mit den Zwillingen sei und wünscht den beiden Jungs viel Vergnügen, sehr zu Watanukis Missfallen.

### **Sequenz 11**

Bereits im Kinosaal sitzend, denkt Watanuki über Himawaris Reaktion nach und kommt zu dem Schluss, dass sie sich sicher nichts anmerken lässt, weil sie Rücksicht auf Andere nimmt. In der Zeit braut sich hinter Watanuki erneut eine Gespensterschwade zusammen, allerdings benimmt diese sich sehr zurückhaltend, da Domeki in der Nähe ist. Watanuki fragt sich, warum die ältere Schwester, die sich anscheinend auch in Domeki verguckt hat nicht ein Gespräch mit ihm aufnimmt. Er nimmt an, es wäre aus Rücksicht. In diesem Moment hallen in Wellen die Worte der älteren Schwester sie „muss hier raus“. Plötzlich fließt Blut von ihrer Stirn. Unter Schock wird sie von Domeki zum Foyer begleitet. Währenddessen unterhält sich Watanuki mit der jüngeren Schwester über die mögliche Ursache der Verletzung und Watanuki kommt ein übler Gedanke.

### **Sequenz 12**

Im Geschäft sichert Yuko Watanukis Gedanken, dass die ältere Schwester sich selbst verletzt hat zu, weil sie unbedingt aus der Situation entkommen wollte. Sie setzt fort, dass die Wellen die ganze Zeit von der älteren Schwester ausgingen. Ihm kommt daraufhin die Erleuchtung, dass es sich bei den Ketten, die nur Menschen binden, um „Worte“ handeln muss. Yuko bestätigt die Gefährlichkeit von Worten, da sie eine große Macht pflegen Dinge festzulegen, ohne dass Menschen diese bewusst wahrnehmen. Sie merkt an, dass Worte sogar einem die „Lebensader abschnüren“ können.

### **Sequenz 13**

Am Tag darauf unterhalten sich Domeki und Watanuki auf dem Schuldach über die „Macht der Worte“. Watanuki fragt sich, wie sie nun weiter vorgehen sollen und Domeki meint daraufhin, er wolle sich nicht mehr mit ihnen treffen. Watanuki wird aggressiv, da er Domekis Gleichgültigkeit gegenüber den Gefühlen der Zwillinge für ihn nicht versteht. Er will sich aber weiter mit ihnen treffen, damit er der älteren Schwester ihre Lage klarmachen kann. Domeki macht Watanuki noch einmal deutlich, dass dieser dann auch zu seiner Entscheidung stehen soll, da er sich sonst nicht anders verhalten würde als die ältere Schwester. Zeitgleich taucht Himawari auf und Watanuki tänzelt mit einem Mal aus seiner nachdenklichen Position ausschweifend freudig in ihre Richtung. Domeki bezeichnet ihn daraufhin als Idioten.

### **Sequenz 14**

Im Café sitzend holt Domeki für die Anderen etwas zu trinken, als Watanuki mit der älteren Schwester alleine ins Gespräch über Domeki kommt. Gegenüber Watanuki äußert sie ihre pessimistische Ansicht, dass sie ihrer fröhlichen und offenen Schwester nicht das Wasser reichen könne und sie trotz gleichem Aussehen doch ganz anders sei. Kritisierend macht Watanuki der älteren Schwester deutlich, dass auch sie ihre Vorteile habe und nicht alles immer von vornherein negativ festlegen solle. Noch überrascht von den Worten, wird ihr von Domeki ein gesüßter Kaffee überreicht. Er bedankt sich für das neue Taschentuch und die junge Frau ist sichtlich erstaunt über Domekis Entgegenkommen. Dabei fährt ihr ein Lächeln übers Gesicht.

### Sequenz 15

Watanuki, Himawari und Domeki sitzen in einem Park und essen Watanukis Leckereien, als die ältere Zwillingschwester erscheint. Sie wirkt sichtlich fröhlich und teilt Watanuki mit, dass sie seit seinen Worten darauf achte, die Dinge positiver anzugehen. Sie fragt, ob Himawari die Freundin von Domeki sei und wirkt beruhigter, als Watanuki dies verneint. Für sie „scheint im Moment alles zu klappen“.

### Sequenz 16

Im Geschäft übergibt Watanuki Yuko das White Day Geschenk<sup>98</sup> und berichtet vom positiven Wandel der älteren Schwester. Er habe die Macht der Worte zuerst unterschätzt und ist nun froh darüber, dass er mit seinen Worten der älteren Schwester anscheinend helfen konnte. Yuko erwidert daraufhin, dass Worte nicht nur einen selbst binden.

### Sequenz 17

Watanuki und Domeki sitzen abends im Café. Die ältere Schwester hatte beide eingeladen vorbeizukommen, da sie dort jetzt arbeitet. Yuko bestand darauf, dass Watanuki zusammen mit jemandem hingehen solle, doch statt Himawari muss er nun Domekis Anwesenheit ertragen. Die ältere Schwester erscheint und fragt unsicher nach der Bestellung. Watanuki bemerkt die plötzliche Verunsicherung, doch die Frau geht davon. Die jüngere Schwester begrüßt die Beiden und möchte sich hinzusetzen. Sie merkt an, dass sie sich Sorgen um ihre Schwester macht und mal nachsehen wolle, wie es ihr geht. Die ältere Schwester erscheint wieder, in den zitternden Händen die Teetassen. In dem Moment als die jüngere Schwester zu ihr ruft, sie solle schön vorsichtig sein, sonst ließe sie noch die Tassen fallen, erscheinen wieder die Wellen. Die Tassen fallen mit einem Mal auf Domekis Kleidung herunter. Wie paralysiert empfängt die ältere Schwester die sich in Wellen ausbreitenden Worte ihrer jüngeren Schwester. Die wörtliche Festlegung, dass ja Kellnern nichts für sie sei, wirkt auf sie ein. Die daraus resultierenden Wellen lassen die Finger der älteren Schwester bluten, um die zuvor schon ein Verband gewickelt war. In dem Moment hallen in Watanuki Yukos Worte wieder: „Worte“ binden nicht nur einen selbst, sondern auch andere Menschen.“ Die jüngere Schwester redet weiter und immer besorgter auf ihre Schwester ein, bis diese am Boden zusammenbricht. Watanuki sieht nun mit Entsetzen die metaphorischen Fäden, an welche die Frau gekettet ist und versucht mit seinen Worten positiv dagegen zu halten. Plötzlich erscheint Yuko und setzt mit den Worten ein, dass wenn wirklich etwas Schlimmes passiert, man eben die Verantwortung für seine Entscheidung übernehmen muss. Für die Menschen sei es aber leichter, sich dieser Verantwortung zu entziehen und sich lieber „von Worten binden zu lassen“. Mit pessimistischen Worten sei man scheinbar entlastet, wenn es wirklich schief geht. Yuko stellt dem Mädchen die Fragen, ob ihr das Gefühl der scheinbaren Entlastung wichtiger sei als der Mut, sich zu verändern und ob sie einen Wunsch habe und den Preis dafür zahlen würde. Das Mädchen willigt auf die Veränderung ein.

### Sequenz 18

Die letzte Sequenz der Episode zeigt Domeki und Watanuki sitzend im Fastfood Restaurant, als die ältere Schwester Watanuki einen Beutel mit ihren Haaren überreicht. Obwohl er besorgt schaut, findet die junge Frau den Preis für ihren gestiegenen Optimismus als

<sup>98</sup> Anm.: Der „White Day“ ist in Japan die Reaktion auf den Valentinstag. Am Valentinstag ist es in Japan üblich Schokolade demjenigen zu schenken den man mag. Als Dank kann der Beschenkte ein paar Tage später, am „White Day“ weiße Schokolade überreichen.

angemessen. Sie erklärt Domeki und Watanuki freudestrahlend, dass sie nicht mehr so schnell aufgeben würde wie früher und gesteht Domeki daraufhin ihre Sympathie, der aber dankend ablehnt. Die jüngere Schwester, die in dem Café arbeitet, erscheint und redet motivierende Worte. Die Ältere bedankt sich bei Watanuki für seine Hilfe und zieht Richtung Einkaufszentrum davon. Watanuki gesteht sich in diesem Moment ein, dass auch er zuerst an seinen Gedanken und Worten gezweifelt hatte und er zu der Zeit, als er sie das erste Mal motivieren wollte, kein Dankeschön erhielt. Die Episode endet mit Watanukis Frage, was Domeki in seine Lunch Box haben will, woraufhin Domeki geradezu unerfüllbare Wünsche äußert.

Um den Gesamtkontext zwischen den visuellen Gestaltungsmitteln und der Geschichte besser zu verstehen, besteht die Notwendigkeit in der Analyse der eingesetzten visuellen Strategien, in Form der Formalästhetischen Analyse. Ein Manga ist, wie in Kapitel 2 deutlich gemacht wurde, geprägt durch die gezielte, effektive Symbiose von Text und Bild. Mithilfe der Zählung von Gestaltungsmitteln wie den einzelnen Panels, Hintergründen, Sprechensätzen etc., sollen entsprechende Muster herausgearbeitet werden, die der späteren Interpretation und Auswertung der Lektüre behilflich sein sollen.

Dabei ist anzumerken, dass in den Tabellen, die Grafiken enthalten, bereits erste Interpretationen in Bezug auf Wirkungsweisen etc. einbezogen werden, um ein späteres Verständnis im Hinblick auf die auswertende Interpretation in Kapitel 5 zu erleichtern. Dabei orientieren sich diese Wirkungsweisen jedoch an der dann genannten Quelle.

Nicht alle Zählungen im Text als Diagramme direkt aufgeführt. Eine Auswahl der vollständigen Zählungstabellen ist dementsprechend detaillierter im Anhang der Arbeit zu finden.

### **4.2.3 Formalästhetische Analyse**

#### **4.2.3.1 Panels**

Panels sind in einem Manga unterschiedlich variiert um Spannung zu erzeugen und das Lesen abwechslungsreicher zu gestalten. Bei gleichgroßen Panels besteht die Gefahr, dass der Leser sich langweilt. Je nach Spannungsbogen in der Geschichte werden Panels unterschiedlich groß gestaltet und Dialogszenen werden abwechslungsreich in Szene gesetzt. Eine größere Wirkung haben Panels, wenn gezielt auf Seiten mit vielen kleinen Panels eine Seite mit wenigen Panels folgt.<sup>99</sup> Auch „xxxHolic“ folgt diesem wechselhaften Schema auf ähnliche Weise.

Die ausgewählte Episode verteilt sich inklusive der drei Kapitelcover auf insgesamt 98 Seiten und beinhaltet insgesamt 404 Panels. Durch die variablen Größen der Panels pro Seite ergibt sich eine unterschiedliche Anzahl an benutzten Bildaufteilungen. Die Aufteilung von 5 Panels pro Seite ist auf insgesamt 35 Seiten die am häufigsten gewählte Bildaufteilung, gefolgt von 4 Panels auf 19 Seiten, 3 Panels auf 16, 6 Panels auf 12, 2 Panels auf 9, 1 Panel auf 2 Seiten und 7 Panels auf nur einer Seite. Hierbei sind von den 404 die 13 doppelt umrahmten Panels, die ein Ereignis aus der Vergangenheit darstellen, gesondert zu erwähnen. Tabelle 1 gibt die Häufigkeit der Zählungen der jeweiligen Panels in Prozent an.

---

<sup>99</sup> Vgl. Watase: Manga-Yuugi. S. 104-105.

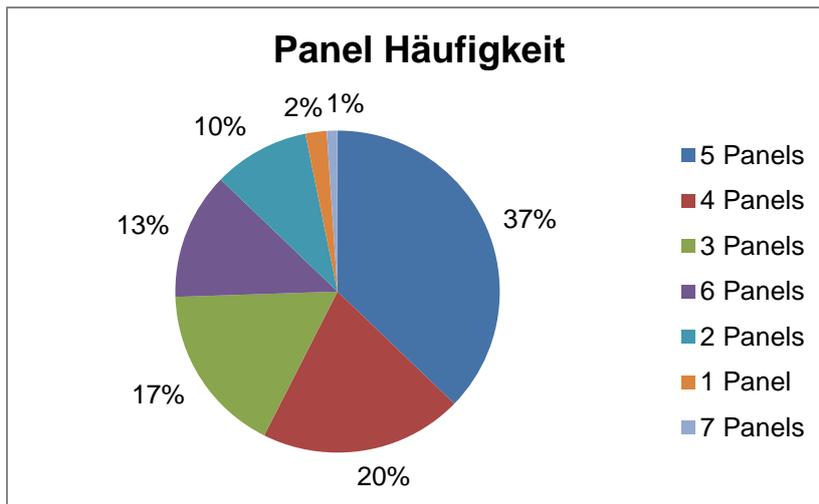


Tabelle 1: Panel Häufigkeit

Die Aufstellung der Panels ist in der gesamten Serie „xxxHolic“ und somit auch in dieser ausgewählten Episode, eine streng geordnete. Das bedeutet, dass Überlappungen mit anderen Panels, Hintergründen oder Figuren -die sonst vor allem in Shojo-Manga vorkommen- nicht stattfinden und die Bildaufteilungen somit immer mit einem kleinen Abstand angeordnet sind. Die einzige Ausnahme bilden hierbei die jeweils sieben größeren weißen Abstände zwischen den Panels, die das Vergehen von Zeit darstellen sollen.

#### 4.2.3.2 Charaktere und soziale Interaktionen

In der Episode kommen insgesamt 13 Figuren vor, von denen Kimihiro Watanuki, Yuko Ichihara und Shizuka Domeki als die drei Hauptfiguren, die zwei Zwillingsschwestern sowie Himawari als Nebenfiguren gelten. Die Zwillinge werden hierbei kurz als „ältere ZS“ und „jüngere ZS“ bezeichnet. Die restlichen Figuren wie Maru und Moro, sowie die beiden Mokonas werden nur bei manchen Zählungen berücksichtigt, da ihre Relevanz z.B. bei den sozialen Interaktionen nicht notwendig ist. Die formalästhetische Analyse soll hierfür als Beweis der tatsächlichen Hauptfigurencharakteristik behilflich sein, indem sie die Häufigkeit der Figuren und deren Sprechparts, sowie die sozialen Interaktionen und Charakterzüge untersucht, um dadurch mitunter auch die jeweils individuellen Züge der einzelnen Figuren zu verdeutlichen.

#### Häufigkeit der Charaktereinsätze

Als Charakterdarstellung werden nur die Erscheinungen gezählt, in denen ein Charakter als dieser -auch im logischen Lese Kontext- erkennbar ist, da in manchen Einstellungen z.B. nur ein Rücken oder eine Hand zu sehen ist. Watanuki ist mit 210 Erscheinungen der am häufigsten vorkommende Charakter, was den Status des Hauptcharakters deutlich werden lässt. Domeki steht dabei an zweiter Stelle mit insgesamt 115 Einsätzen. Aufgrund des Augenmerks der Episode auf die Zwillingsschwestern nimmt die ältere Zwillingsschwester mit 92 Einsätzen den Platz vor Yuko, 72 Einsätze, ein. Darauf folgen die jüngere Zwillingsschwester mit 51, Himawari mit 30, Mokona mit 28, das weiße Mokona mit 11 und Maru und Moro mit jeweils 10 Einsätzen. Das Schlusslicht stellen Shaolan und Sakura aus der simultanen Crossover Serie „Tsubasa Reservoir Chronicles“ neben dem Zimmerkind der vorherigen Episode, mit jeweils einer Einblendung dar. Das folgende Kreisdiagramm (Tab. 2) verdeutlicht noch einmal die in Prozente übersetzte Häufigkeitsaufteilung.

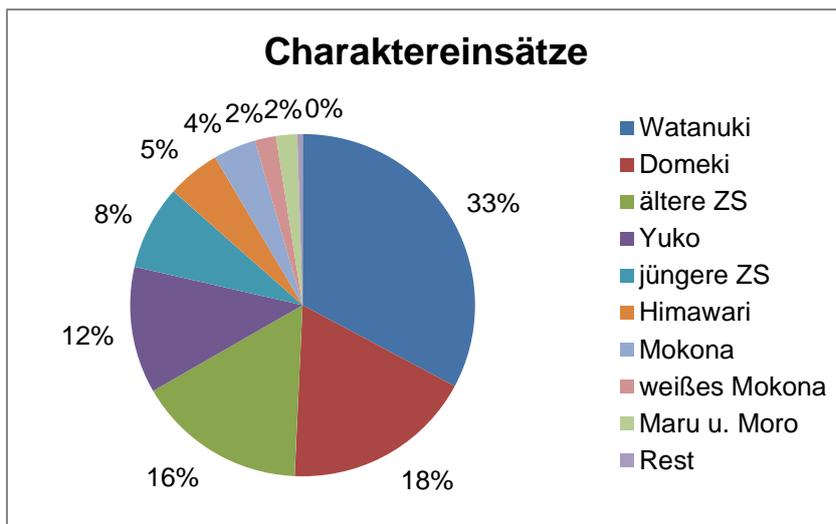


Tabelle 2: Kreisdiagramm wie häufig die Charaktere in der Episode auftreten

### Häufigkeit der Sprechsätze

In dem folgenden Kreisdiagramm (Tab. 3) ist die Häufigkeit in Prozent der Sprechparts, die jedem einzelnen Charakter zugesprochen werden, dargestellt. Dabei ist Watanuki mit 206 Zählern und somit 34% die Figur mit den meisten Spracheinsätzen, gefolgt von Yuko mit 123, Domeki mit 78, der ältere Zwillingsschwester mit 73, die jüngere Zwillingsschwester mit 61, Himawari sowie das weiße Mokona mit 23 Zählern. Mokona mit 7 und Maru und Moro mit jeweils 6 Einsätzen weisen dagegen die geringste Häufigkeit auf.

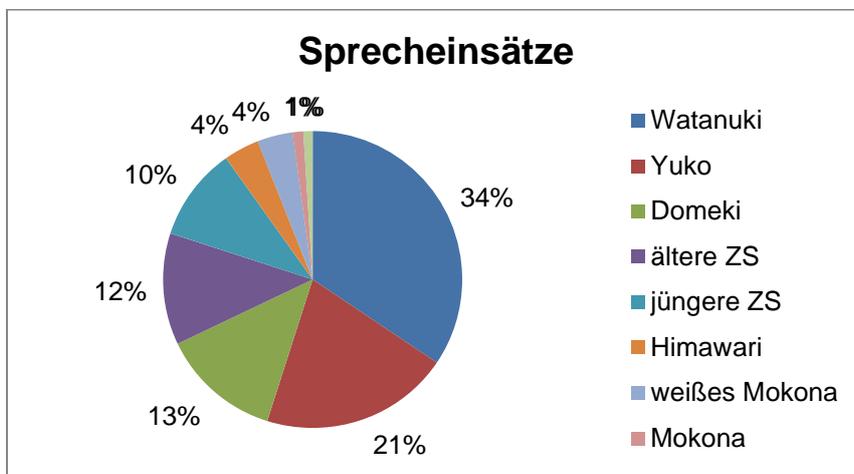


Tabelle 3: Sprechsätze der Charaktere

Im folgenden Balkendiagramm (Tab. 4) sind die Zählungen beider Einsatzhäufigkeiten noch einmal im Vergleich aufgeführt. Dabei ist deutlich der darstellerische Dominanz von Watanuki erkennbar, gefolgt von Domeki und Yuko, die sich in ihren Werten von Charakter- und Sprechsätzen ausgleichen. Die mittleren Werte der Nebencharaktere beziehen sich hierbei auf die jüngere ZS, Himawari sowie die ältere ZS. Maru und Moro und die beiden Mokonas haben den geringsten Bezug zur Hauptgeschichte.

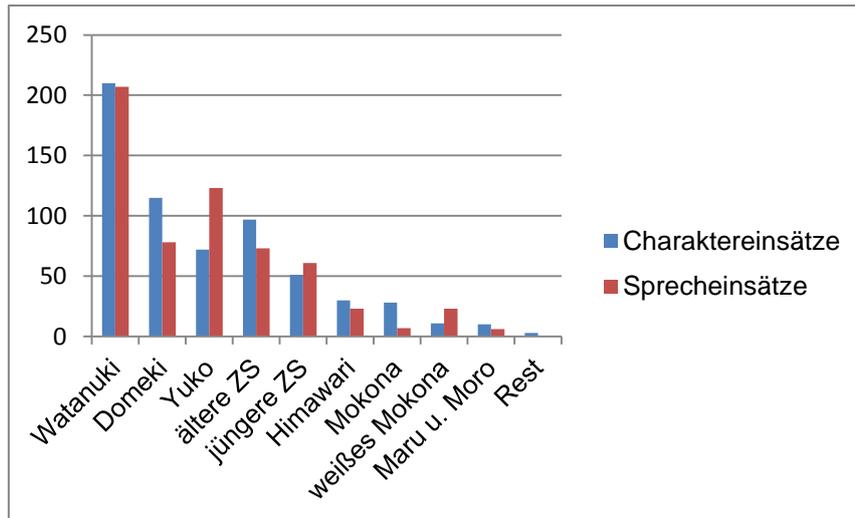


Tabelle 4: Zusammenfassendes Balkendiagramm

### Soziale Interaktionen

Als soziale Interaktion werden die Szenen gezählt, in der eine Figur mit einer anderen Figur direkt interagiert und spricht. Watanuki hat mit insgesamt 41 Zählungen die meisten Interaktionen, davon überwiegend mit Domeki, der mit 24 Zählungen die zweithäufigsten Aktionen aufweist. Die Zwillingsschwestern sind dabei an dritter und vierter Stelle. Die folgende Abbildung 18<sup>100</sup> zeigt verbildlicht die Interaktionen. Die in Klammern stehenden Zahlen sind die Summen der jeweiligen Aktionen einer Figur, die Zahlen auf den Verbindungslinien stellen die Interaktionszählungen zwischen den Figuren dar.

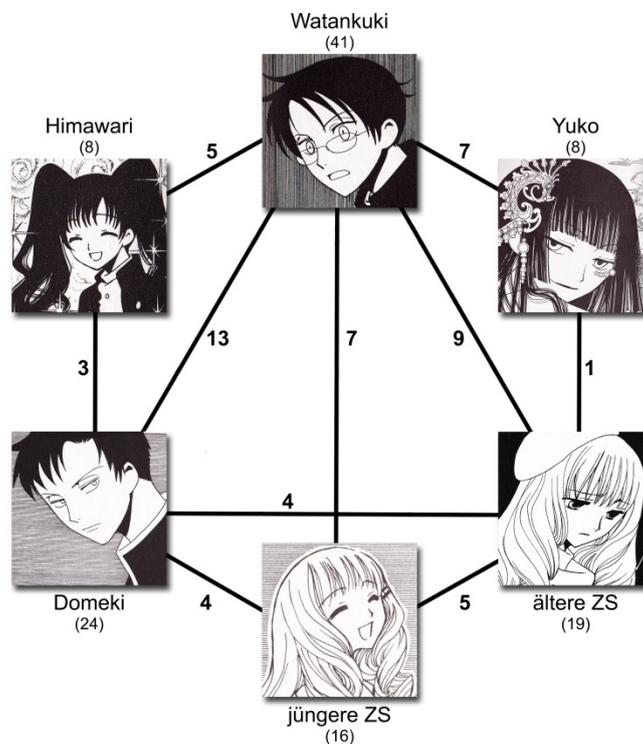


Abbildung 18: Interaktions Diagramm

<sup>100</sup> Anm.: Hierzu wurden zugeschnittene Charakterbilder aus dem xxxHolic Band 4 genutzt.

## Emotionen

Durch Gesichtsausdrücke lässt sich in einem Manga eine Figur sehr gut in bestimmte Emotionen und somit auch in wiederkehrende Charakterzüge einordnen. In der unteren Tabelle (Tab. 5) ist in der linken Spalte eine Auswahl der häufigsten Emotionen gelistet und in den rechten Spalten die jeweiligen Haupt- und Nebencharaktere. Zu erkennen ist die Vielfalt an Watanukis Emotionen, der auf alle möglichen Situationen in der Geschichte unterschiedlich reagiert, meistens jedoch mit einem Lachen, mit Ärger über Domeki oder einer Erstauntheit. Domeki dagegen scheint seine Emotionen mit ganzen 114 neutralen Gesichtsausdrücken immer unter Kontrolle zu haben scheint. Yuko lächelt mit 34 Zählern sehr viel und strahlt in ihren Gesichtszügen eine stetige Gelassenheit und Selbstsicherheit aus. Himawari sieht man auf den Bildern wo sie im Gesicht zu erkennen ist, immer nur lachend. Die ältere Zwillingsschwester lächelt mit 31 Zählungen relativ viel, jedoch vermischt sich dieses Lächeln häufig mit Unsicherheit (15 Zählungen). Die jüngere Schwester lacht insgesamt 28 Mal und erfährt Schmerz, Unsicherheit und Erstaunen erst in der vorletzten, 17. Sequenz, wo sich diese Emotionen mit Besorgtheit vermischen.

	Watanuki	Domeki	Yuko	Ältere ZS	Jüngere ZS	Himawari
<b>Normal</b>	26	114	11	8	3	0
<b>Lachen</b>	41	0	34	31	28	24
<b>Ärger</b>	30	0	1	0	0	0
<b>Schmerz</b>	1	0	0	8	4	0
<b>Unsicherheit</b>	3	0	0	15	5	0
<b>Erstaunen</b>	33	0	0	6	4	0
<b>Denken</b>	19	1	5	0	0	0

Tabelle 5: Emotionszählungen

### 4.2.3.3 Sprechblasen

Sprechblasen sind in xxxHolic wie in jedem anderem Comic von großer Wichtigkeit in Bezug zur visuellen Vertonung des Gesprochenen. Je nachdem wie eine Redensart wirken soll, werden die Blasen entsprechend eingesetzt. Die folgende Tabelle (Tab. 6)<sup>101</sup> zeigt die verschiedenen Variationen der in xxxHolic vorkommenden Sprechblasen und ihre zu erzielende Wirkungsweise.<sup>102</sup> Zusätzlich wird die Häufigkeit, wie oft sie in der Episode insgesamt eingesetzt werden, dargestellt. Dies ist besonders im Bezug zur eindeutigen Charakterisierung der einzelnen Figuren notwendig.

Auf die gesamte Episode bezogen ist festzustellen, dass Watanuki der einzige Charakter ist, bei dem ausschließlich die Formen der Denk- und Gedankenblasen sowie der lauten und ärgerlichen Sprechblasen eingesetzt werden. Ausnahme sind dabei zwei laute Sprechblasen die auf Seite 105 von der jüngeren Zwillingsschwester verwendet werden. Bei Domeki dagegen sind ausschließlich die Sprechblasen, die eine normale und ruhige Wirkung erzielen, benutzt worden.

<sup>101</sup> Tabelle 5 enthält zur besseren Veranschaulichung nachgezeichnete Sprechblasen Grafiken aus den Kapiteln 24-26 von xxxHolic Band 4.

<sup>102</sup> Anm.: Die Sprechwirkungen einer bestimmten Sprechblase ergeben sich während des Lesens aus dem logischen Kontext von Wort und Bild. Dabei wurde sich an folgender Quelle orientiert: Vgl.: Watase: Manga-Yuugi. S. 98-100.

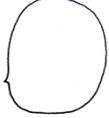
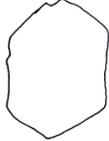
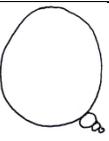
Form	Formzeichnung	Sprechwirkung	Zähler	Häufigkeit in %
Oval, kreisförmig		normal, sachlich, ruhig	313	56%
Doppelt umrahmt		Charakter nur im Hintergrund zu hören	63	11%
Unregelmäßig oval		unsicher, besorgt	49	9%
Mehrere Rundungen		freundlich, locker	47	8%
Ausschweifende Rundungen		fröhlich, glücklich, übertrieben	35	6%
Zackige Ecken		laut, ärgerlich, überrascht	27	5%
Gerade Striche zentriert		(erleuchtende) Gedanken	12	2%
Oval mit angedockten Rundungen		Denken	10	2%
Mehrere Ecken		gereizt, angespannt	4	1%

Tabelle 6: Unterschiedliche Formen von Sprechblasen in xxxHolic

### 3.2.3.4 Soundwords und Hintergrundsätze

Soundwords werden eingesetzt, um eine bestimmte Handlung oder ein Geschehen textuell in Bezug zu einem Geräusch zu unterstreichen. In der untersuchten Episode erscheinen insgesamt 84 Soundwords unterschiedlicher Benennung. Neben den Soundwords finden sich im Hintergrund mancher Bildeinteilungen einfache Sätze wieder, oft direkt neben der

sprechenden Person, die weder von einer Sprechblase ummantelt werden, noch einem Soundword gleichen. Diese Sätze können als eine Art Anmerkung neben den Standard Sprechblasen gewertet werden. Sie nehmen eine unterstützende, Lesefluss-fördernde Funktion im Manga ein. Insgesamt existieren in der Episode 90 dieser Nebensätze.

### 3.2.3.5 Symbole

Der besondere Stil zeichnet sich in „xxxHolic“ durch wiederkehrende Symbole aus.

So genannte Schweißtröpfchen, sind ein beliebtes Stilmittel um einen Manga-Charakter lebendiger wirken zu lassen. Diese werden meist im Gesicht, am oder außerhalb des Körpers gezeichnet und vermitteln dem Leser einen besseren emotionalen Eindruck der Figur. In dieser „xxxHolic“ Episode sind diese Tröpfchen nur bei Watanuki zu finden, das Vorkommen beläuft sich auf insgesamt 27 Mal. Im charakterlichen Kontext gesehen, deuten sie auf eine Anstrengung oder eine Verlegenheit hin. Des Weiteren existieren 31 Wutadern, die wie die Tröpfchen unmittelbar am Charakter gezeichnet sind, auch hier ist Watanuki der einzige Charakter, dem diese zugeordnet werden.

Weitere Symbole sind Glitzersterne, die eine Begeisterung seitens der Figur vermitteln sollen. Diese finden sich in der Episode insgesamt 6 Mal, jeweils gleichmäßig auf Watanuki, Yuko und Himawari verteilt. Ein besonderes Stilmerkmal von „xxxHolic“ sind die Rauchschwaden, die hier ebenfalls als eine Art wiederkehrendes Symbol beschrieben werden können und eine mystische Wirkung erzeugen sollen. 17 Mal werden sie in der Episode dargestellt, in der Regel immer, wenn Yuko spricht oder geistig anwesend ist. Die folgende Tabelle (Tab. 7)<sup>103</sup> veranschaulicht den Symboleinsatz.

Symbol	Muster	Einsatz	Anzahl	Häufigkeit in %
Wut-Ader		Ärgernis	31	41%
Tröpfchen		Anstrengung, Verlegenheit	27	35%
Rauch		mystische Atmosphäre	17	22%
Glitzersterne		Begeisterung	6	2%

Tabelle 7: Symbole aus den Kapiteln 24-26 von xxxHolic Band 4

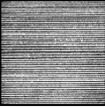
### 3.2.3.6 Hintergründe

In der ausgewählten Episode stellen Hintergründe wichtige und besondere Stilmerkmale von „xxxHolic“ dar. Hierbei lässt sich die gestaltete Panelfläche in mehrere Kategorien einteilen, wie in neutrale Flächen, Effektlinien-Muster und einfache bis detaillierte Umgebungen mit

<sup>103</sup> In Tabelle 6 wurden zum besseren Verständnis bearbeitete Grafiken aus dem xxxHolic Band 4 benutzt.

Gegenständen. In der Tabellendarstellung (Tab. 8)<sup>104</sup> finden diese Kategorien vermischte Erwähnung. Hintergründe sollen in Manga nicht nur Schauplätze der Handlung sein, sondern auch bestimmte Situationen darstellen. Speedlines geben z.B. eine schnelle, zügige Handlung wieder. Gepunktete, teils ausschweifend gepunktete Linien wirken als atmosphärische Emotionslage. Aus den detaillierten Umgebungshintergründen lässt sich feststellen, dass sich die Handlung in der ausgewählten Episode auf insgesamt 10 verschiedene Schauplätze verteilt: Der Supermarkt, Yukos Geschäft, eine offene Straße, Watanukis Schule, das Fastfood-Restaurant „Duklyon“, ein Spielplatz im Park, das Kino, ein Café. An keiner Stelle lässt sich aber feststellen, in welcher Stadt oder Welt die Handlung spielt.

Der Einsatz von weißen Flächen ist dabei mit 29% der am häufigsten eingesetzte Hintergrund, gefolgt von einer detaillierten Umgebung mit 27%. Detailliert bedeutet hier, dass genau erkennbar ist, wo eine Sequenz sich gerade abspielt. In 23 Fällen, also 6%, ist nur ein angedeuteter, eher spartanisch „eingerrichteter“ Hintergrund zu sehen, z.B. in Form von einfach gezeichneten Tischen, Stühlen oder Böden.

Hintergrund	Muster	Wirkungseffekt	Anzahl	Häufigkeit in %
weiß		neutral	103	29%
detaillierte Umgebung		genaue Schauplatz-Beschreibung	98	27%
schwarz		Zeitstopp, Fokussierung auf eine Sache/Aussage	32	9%
waagrecht Linienmuster		Längere Bindung des Betrachters auf das Bild	32	9%
Kreislinienmuster		Schallwellen der Worte	29	8%
angedeutete Hintergründe		hauptsächliche Fokussierung auf Personen	23	6%

<sup>104</sup> Anm.: Die Tabelle 8 enthält zum besseren Verständnis bearbeitete Hintergrund-Auszüge, die aus dem „xxxHolic“ Band 4 entnommen wurden. Die Hintergrundwirkungen ergeben sich während des Lesens aus dem logischen Kontext von Wort und Bild. Dabei wurde sich an folgender Quelle orientiert: Vgl.: Watase: Manga-Yuugi. S. 132-134.

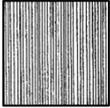
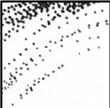
senkrecht Linienmuster		Erkenntnis, emotional- dynamisches Ereignis	14	4%
Speedlines		Schnelligkeit, Dynamik	12	3%
Punktlinien		mentale oder traumhafte Emotionen, Nebel	10	3%
geschwungene Linien		unheimlich, Furcht, Unbehagen	4	1%
Fleckenmuster		Schmerz, Schock	3	1%

Tabelle 8: Hintergründe der Kapitel 24-26 aus xxxHolic Band 4

### 3.2.3.7 Perspektivische Darstellungen

#### Perspektiven

Die Episode beinhaltet auf 404 Panels insgesamt 394 Perspektiveinstellungen. Davon nimmt die Frontalperspektive ganze 333 Panels ein, während auf die Froschperspektive 37 Einstellungen folgen und auf die Vogelperspektive 24. Der Rest sind Panels, die nur mit einem Hintergrundmuster und einer Sprechblase gefüllt sind. Im Kreisdiagramm (Tab. 9) ist noch einmal der prozentuale Anteil zu sehen. Die für Manga gern benutzte Ein-, Zwei- und Drei-Punkt-Perspektive, insbesondere in der Darstellung von Gebäuden, Räumen und Personen findet sich auch in „xxxHolic“ wieder, diese werden jedoch in die jeweiligen „Kamera“-Perspektiven mit eingerechnet.

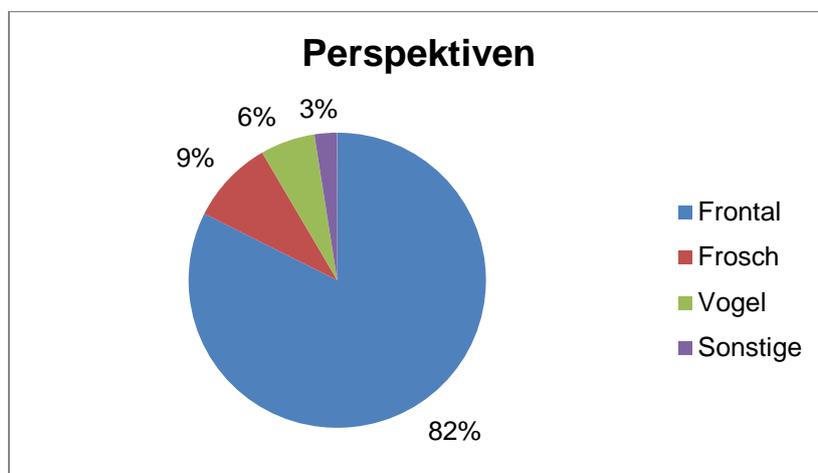


Tabelle 9: Kreisdiagramm mit Perspektiven Häufigkeit

## Posen

Damit ein Manga sich möglichst abwechslungsreich liest, existieren innerhalb der genannten perspektivischen Darstellungen unterschiedliche Aufführungen von Figuren, auch Posen genannt. Hierzu stellen die *Close-ups*, Großaufnahmen von Gesichtern oder anderen Dingen wie Hände und Gegenstände, *half-body*, Darstellungen von Kopf bis Bauch und die *longshots*, ganze Körperdarstellungen, die Grundstrukturen dar. Sogar innerhalb eines einzigen Panels können Posen in Fern- und Nahaufnahmen dargestellt werden. Da das Auge des Lesers den Bildern und Sprechblasen nach und nach folgt, ist diese Methode im Manga ein gern benutztes Stilmittel um eine Szene innerhalb eines Panels flüssig und abwechslungsreich zu präsentieren. Bereits die *Emakimono* wiesen diesen lebendigen Ablauf von Geschichten auf. Würden die unterschiedlichen Posen in einzelnen Panels voneinander getrennt werden, ergäbe sich dieser Lesefluss nicht. In der Episode finden sich allein 78 dieser bildtechnischen Panels. Die folgende Abbildung (Abb. 19) zeigt Himawari und Domeki als Halbkörper in einer Konversation im Hintergrund, während Watanuki als *Close-up* im Vordergrund auf die hintere Konversation reagiert. Dabei ist auch ein beliebtes Stilmittel die Überblendung, eine Mehrfachdarstellung an der Figur zu sehen, hier am Beispiel von Watanuki.



Abbildung 19: Variable Posen- und Überblendungsdarstellung in einem Panel

## 4.3 Forschungsfragen

Dass Manga und alle Faktoren, die damit zusammenhängen, einen Teil der japanischen Populärkultur bilden, ist bereits in den vorherigen Kapiteln verdeutlicht worden. Jedoch zählt in Japan selbst dadurch nicht automatisch jede Manga Veröffentlichung als populäre Lektüre. Von den Begriffserklärungen der Einleitung abgeleitet, müssen dementsprechend bestimmte Bedingungen erfüllt sein, um den Status populär zu erhalten. Die Forschungsfragen gliedern sich also wie folgt:

1. Welche Wirkungen möchten CLAMP unter der Verwendung der gestalterischen Stilmittel und dem geschichtlichen Inhalt von „xxxHolic“ beim Leser erzielen? Welche künstlerische Besonderheit liegt vor?
2. Welche Faktoren bestimmen eine Popularität im Bezug zu „xxxHolic“?
3. Woran ist, unter besonderer Betrachtung der kommerziellen und Fanszenen-Aspekte, die Popularität von „xxxHolic“ erkennbar?

Das folgende Kapitel 5 versucht mit Hilfe der Untersuchungen von Punkt 4 und einer vergleichenden Darstellung von anderen populären Manga-Serien diese Fragen zu beantworten.

Unter der zusammenfassenden Betrachtung der formalästhetischen Analyse und der allgemeinen Handlung von „xxxHolic“ erfasst die folgende deskriptive Auswertung noch einmal die Ergebnisse der episodischen Lektüre in ihrem Ganzen, basierend auf Inhalt und Gestaltungsmittel. Dabei versucht diese, die ausgewählte Episode beispielhaft für die ganze Serie in ihrem Grundkonzept zu erfassen und gleichzeitig zu interpretieren.

## 5 Untersuchungsauswertung und Forschungsfragen

### 5.1 Deskriptive Auswertung

#### 5.1.1 Formalästhetisch orientierte Auswertung

Die formalästhetische Analyse der „xxxHolic“-Episode die „Macht der Worte“ ergibt, dass die künstlerischen Gestaltungsmittel sich dem bedienen, was unter einem klassischen Comic verstanden wird, wie beispielsweise das Benutzen von Panels, Sprechblasen und dargestellten Figuren.

Die Art der Gestaltung dieser unterscheidet den japanischen Comic jedoch vom westlichen Comic. Die perspektivischen Darstellungen tragen dazu bei, die Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, was das Lesen abwechslungsreicher gestaltet. Textuelle Stilmittel wie die Soundwords werden eingesetzt, um eine Vertonung des Vorgangs im Panel zu unterstreichen. Die schwarz-weiße Gestaltung der Seiten, die individuellen, teils erweiterten Sprechblasenformen, die übertriebene Darstellung der Charakterfiguren sowie Hintergründe, die neben detaillierten Schauplätzen und neutralen weißen Flächen mehrere Effekte wie Speedlines und Musterungen aufweisen, können als Teil eines durchdachten Setting-Designs gewertet werden.

Nach Mako Itsuki sorgt ein gutes Setting eines Manga dafür, dass Leser dem Kapitel auch dann folgen und in seinem Inhalt verstehen können, wenn diese die vorherigen Kapitel nicht lesen konnten. Insbesondere sollte die Geschichte in den Bild-textuellen Mittel ein konsequentes einheitliches Stildesign einhalten, um einen schnellen Wiedererkennungswert zu gewährleisten. Gerade populäre Werke zeichnen sich durch einen sehr individuellen Stil aus, der sich von anderen signifikant abhebt.

Demnach setzt sich das Setting eines Manga nach Itsuki aus zwei verschiedenen Bereichen zusammen: dem *figurenbezogenen Setting* wie z.B. das Erscheinungsbild einer Figur, der soziale Status sowie Charakterzüge, und dem *umweltbezogenen Setting*, bei dem bestimmte Institutionen, Umgebungen oder sogar andere Dimensionen dargestellt werden.<sup>105</sup>

Im Rückblick auf die Zählungs-Ergebnisse der formalästhetischen Analyse, sowie der Sequenzbeschreibung des Untersuchungsobjekts, lässt sich daraus die spezifische Setting-Beschreibung ableiten und anschließend interpretieren.

#### Figurenbezogenes Setting

Ein auffallendes Merkmal, welches sich in der gesamten „xxxHolic“ Serie wiederfindet, ist der lange und „schlaksige“ Zeichenstil der Charakterfiguren. Die Gliedermaßen weisen eine überproportionale Länge auf und ergänzen den gesamten Stil von langen, dünnen und geraden Linien. Die Gesichter sind fein gezeichnet, die Augen sind überdimensional groß dargestellt, sie entsprechen dabei jedoch nicht dem Stil derer aus einem „glitzernden“ Shōjo Manga.

Der Charakter mit den meist gezeigten Auftritten, Sprechparts, sozialen Interaktionen und diversen Gefühlsregungen ist Watanuki, die Hauptperson von „xxxHolic“. Besonders die Denksprechblasen werden in einem Manga in der Regel nur bei Hauptfiguren eingesetzt, damit Leser sich besser in das Innenleben des jeweiligen Charakters hineinversetzen

---

<sup>105</sup> Itsuki, Mako: Shōjo Manga. Selbst geschrieben. Köln: Egmont vgs, 2005. S. 66- 75.

können. Bei keiner anderen Figur wird diese Diversität häufiger aufgezeigt als bei ihm. Watanukis ausfallende Reaktionen, wie übertriebene Wut und ausschweifende Freude, lassen sich allein aufgrund der vielen Einsätze der zacken-förmigen oder ausschweifend-rundförmigen Sprechblasen sowie Wutadern erkennen. Die kontrastreichsten Reaktionen Watanukis sind am Häufigsten im Umgang mit seinen Freunden zu beobachten. Die meisten „Wutanfälle“ sind zu vermerken, wenn Watanuki mit Domeki interagiert. Große übertriebene Freude dagegen findet man, wenn Watanuki auf seinen Schwarm Himawari trifft. Watanukis emotionale Diversität lässt sich auch an seinen erstaunten Gesichtszügen erkennen. Besonders häufig sind diese eingesetzt, sobald Watanuki eine Erkenntnis oder etwas Unbekanntes widerfährt. In der Episode sind es besonders Yukos Worte und die Wellen der älteren Zwillingschwester.

Im Gegensatz zu Watanukis Charakter steht Domeki, der mit seiner dauerhaft ruhigen und platten, fast gleichgültigen Art, Watanuki regelrecht in den Wahnsinn zu treiben scheint. Bei ihm sind nur neutrale Sprechblasen zu vermerken.

Das äußere Erscheinungsbild der zwei männlichen Hauptcharaktere kann mit „normal“ und kaum auffällig beschrieben werden. Watanuki und Domeki wurden in einem sehr einfachen Stil gezeichnet. Beide sind schlanke Figuren, haben schwarze Haare und tragen kontinuierlich ihre Schuluniformen. Die Frisuren entsprechen einem kurzen Jungenschnitt und lediglich Watanuki besitzt als zusätzliches Accessoire seine Brille. Das Erscheinungsbild eines normalen, schwarzhaarigen Jungen gilt hier als Identifikationsfaktor für zahlreiche männliche, japanische Leser.

Yuko als dritte Hauptperson dagegen, ist der einzige Charakter, der äußerlich als besonders auffallend beschrieben werden kann. In jeder Illustration und Szene trägt sie ein anderes, außergewöhnliches Outfit, ihre Erscheinung ist selbstsicher, ausgefallen und gleicht majestätischen Mustern. Sie stellt in ihrem äußerlichen Erscheinungsbild einen sehr starken Kontrast zu den anderen Figuren dar. Es kann vermutet werden, dass gerade dieser Gegensatz beabsichtigt ist um auf der einen Seite die normale Welt zu zeigen, in der die beiden Jungen leben und auf der anderen Seite die interessante, mystische und ausschweifende Welt, die dagegen gehalten wird. Yukos okkulten, traditioneller Stil verbindet sich mit der modernen Einfachheit der Jungen. Ihre Sprechblasen sind durchweg normal angelegt, sie redet oft in einem sachlichen Ton. Bei ihr ist in der Hälfte ihrer Auftritte ein selbstsicheres und entspanntes Lächeln zu beobachten, was ihren gefestigten Charakter und ihre sichere, vertretende Ansicht unterstreicht. Als Untermalung ihres entspannt wirkenden Charakters dient ihr dabei eine antike Pfeife, aus der sie regelmäßig raucht. Neben Domeki ist auch Yuko sehr angetan von Watanukis Kochkünsten. Yuko nimmt ihre Position als Geschäftsführerin sehr ernst. Sie erwartet von allem, was sie gibt, eine entsprechend gleichwertige Gegenleistung, um das Gleichgewicht der Welt zu wahren.

Himawari gilt aufgrund der Zählungen der Anzahl und Häufigkeit ihrer Einsätze und Interaktionen als Nebencharakter. Die Schulfreundin von Watanuki und Domeki hat zwei zusammengebundene, lange Zöpfe und trägt in dieser Episode ausschließlich ihre Schuluniform. Sie besitzt ein durchweg freundliches und fröhliches Erscheinungsbild, welches von Glitzersternen untermalt wird. Sobald sie auftaucht, sind bei Watanuki übertriebene Posen und Gesichtszüge zu erkennen, was seine Hingabe zu dem Mädchen deutlich macht. Auffällig dabei ist die gleichzeitige Anwesenheit von Domeki. Watanuki ist also nie lange allein mit Himawari. Seine Enttäuschung lässt er an Domeki aus, was die

Gegensätze in Watanukis Gemüt deutlicher werden lässt und ihn von außen betrachtet, verrückt und laut erscheinen lässt.

Der nächste Kontrast bildet sich in der Darstellung der Zwillingsschwestern ab. Die Studentinnen sind schlank gebaut, haben im Gegensatz zu den anderen Figuren helle, gewellte Haare und tragen wie Yuko in jeder Sequenz ein anderes Outfit. In der Episode weisen sie nach Watanuki und Domeki mehr Charakterdarstellungen als Yuko auf, jedoch wird Yukos Wichtigkeit in der Anzahl ihrer Sprechparts deutlicher.

In vielen Gesichtszügen der älteren Schwester lassen sich Unsicherheiten feststellen, die in einigen Fällen mit einem Lächeln gekoppelt sind. Hier liegt die Vermutung nahe, dass sie die ihr unangenehmen Situationen „weglächelt“, zudem geht der Blick nach unten, was ihren unsicheren und pessimistischen Charakter zusätzlich unterstreicht. Sie macht sich bezüglich Domeki keine Hoffnungen. Die jüngere Schwester dagegen lächelt sehr viel, und posiert sich in einem sehr offenen und sicheren Auftreten. Ihr ist der Optimismus direkt anzusehen. Lediglich an wenigen Stellen in der Episode zeigt sie ihre Besorgtheit über ihre Schwester.

Insgesamt liegt der Fokus in dieser Episode auf den Interaktionen zwischen Watanuki, Domeki und den zwei Schwestern. Yuko wirkt für Watanuki als Unterstützerin, direkt eingreifen tut sie erst am Ende der Episode. Die Nebenfiguren Maru und Moro, sowie die Mokonas spielen für das Gesamtverständnis in dieser Episode keine große Rolle. Sie wirken in ihren verhältnismäßig wenigen Figurendarstellungen als auflockerndes Beiwerk. Lediglich die Szene, in der die Dimensionsthematik in Bezug zur Partnerserie „Tsubasa Reservoir Chronicle“ gezeigt wird, ist in der späteren Popularitätsdarstellung nochmal relevant.

### **Umweltbezogenes Setting**

Das Kontrast-Setting der Serie setzt sich in der Aufmachung der speziellen Hintergründe weiter fort. Zahlreiche, detailliert gezeichnete Schauplätze wie Watanukis Schule, die modernen Hochhäuser oder das Innenleben des Cafés, heben sich von Yukos Geschäft merklich ab. Dieses ist in einem traditionellen, fernöstlichen und okkult -wirkenden Stil - außen sowie innen-gehalten. Die Identifizierung mit der normalen Welt in der Watanuki lebt, steht der Sehnsucht nach dem Traditionellen und Außergewöhnlichen gegenüber, dem innersten Wunsch aus dem Alltag auszubrechen und fantastische Dinge zu erleben.

Dabei versinnbildlichen die variablen Hintergründe unterschiedlichste Situationen. Die weißen Flächen wirken sachlich und neutral, schwarze Hintergründe dagegen deuten eine gesonderte Fokussierung auf die Figur an und verlangsamen den Lesefluss. Hierbei ist anzumerken, dass sämtliche Variationen der Muster, wie die der weißen, schwarzen, waagerechten- und senkrechten Linienmuster, in vielen sachlich-wirkenden Situationen angewandt werden. Die Ausnahme bilden dabei Kreislinienmuster, die „Wellen“. Diese werden besonders während des direkten Sachverhalts der „Macht der Worte“ eingesetzt und bilden in dieser Episode eine besondere Nutzung. Weitere, eher vereinzelt gehaltene Muster sind Flecken, geschwungene, unheimliche Linien und mentale Punktlinien. Speedlines finden oft Verwendung in Verbindung mit Watanukis Wutausbrüchen, was dessen impulsiven Charakter hervorhebt.

Die ästhetische Symbolik erfährt in „xxxHolic“ eine besondere Bedeutung. Die Rauchschwaden, die vor allem bei Yukos Anwesenheit erscheinen und die Hintergründe sogar Panel-übergreifend einhüllen, beschreiben eine entspannte und zugleich mystische Atmosphäre, die einer chinesischen Ästhetik gleicht. Ein weiteres auffälliges Symbol ist der

Schmetterling. Egal ob in Yukos Kleidung oder auf dem Boden ihres Wohnraums im Geschäft verarbeitet, dieses Symbol zieht sich nicht nur durch die Episode hindurch. Es ist als Yukos eigenes „Logo“ zu betrachten. CLAMP verwenden bei der Hintergrundgestaltung der einzelnen Seiten ihre eigene Schraffuren und Muster.

### **5.1.2 Inhaltlich orientierte Auswertung**

Die folgende Auswertung erschließt den Inhalt der Episode „Die Macht der Worte“ noch einmal in seiner Bedeutung. Dabei werden neben inhaltlichen Handlungselementen, die dazu gehörigen Gestaltungsmittel zum Teil mit einbezogen, um die bild-textuelle Sinnggebung des Manga zu verdeutlichen.

Festlegungen, Worte, Ketten, Pessimismus, Entscheidungen, Veränderungen. Das sind die leitenden Begriffe, die das Thema der Episode erschließen.

In der ersten Sequenz stellt sich Yukos Geschäftssinn heraus. Im Falle der Schokolade, die sie Watanuki gegeben hat, stellte er für sie im Gegenzug ein Fondue her. Hier wird noch einmal die Bedeutsamkeit einer der Kernthematiken von „xxxHolic“ aufgezeigt. Für jede Sache die Yuko gibt, erwartet diese eine entsprechende Gegenleistung, um die Welt im Gleichgewicht zu halten.

In der zweiten Sequenz erkennt Yuko in ihrer Scharfsinnigkeit sofort das Problem der älteren Zwillingsschwester, als diese in ihren Worten das Misslingen des Fisches einbezieht. Obwohl die Zwillinge sich in ihrem Aussehen gleichen, so sind sie im Inneren doch verschieden.

Als Watanuki in der dritten Sequenz der älteren Zwillingsschwester beim Suchen helfen möchte, wirken das erste Mal die seltsamen Wellen auf ihn ein. In dem Manga wird es nicht eindeutig geklärt, ob die Wellen wirklich sichtbar sind. Da „xxxHolic“ allerdings sehr metaphorisch ausgelegt ist, können die gezeichneten Kreislinienmuster als Versinnbildlichung der Wortwellen gedeutet werden. Sie beschreiben das Gefühl, wenn Worte auf einen einwirken und dadurch Stimmungen bestärken können. In Watanukis Fall bestärken sie ein bedrücktes Gefühl, was er aber noch nicht richtig einordnen kann. Watanuki nimmt hier bereits die repräsentative Position des Lesers ein, der wie Watanuki im Unklaren gelassen wird. Erst, als Yuko die Worte „Ketten die Menschen binden“ und „Festlegungen“ benutzt, werden die Leser, wie auch Watanuki zum Weiterdenken angeregt. Bereits hier werden die Grenzen zwischen dem, was als realistisch oder übernatürlich gedeutet werden kann, verwischt, seien es die Wellen oder später die „plötzliche“ Wunde der älteren Schwester.

Innerhalb der Episode wechselt die Handlung abwechselnd zwischen erklärenden Szenen, in denen Yuko z.B. ihre Kenntnisse erläutert, zu handlungsforttreibenden Szenen, wie die ereignisreichen Treffen zwischen den Zwillingsschwestern und den männlichen Hauptfiguren. Dazwischen sind komödiantisch auflockernde, übertrieben dargestellte Szenen zu finden, die Interaktionen zwischen Watanuki, Domeki und Himawari abhandeln.

Im Laufe der Episode klärt Yuko Watanuki -und somit auch den Leser- auf, was die Wellen genau bedeuten und womit die ältere Zwillingsschwester letztendlich ein Problem hat. Die Ketten, die einen Menschen binden sind Worte. Watanuki ist sichtlich bestürzt, dass gerade etwas, was nach außen hin zuerst „harmlos“ wirkt, solche Wellen losstreuen kann. Worte werden von Menschen nicht selten leichtfertig benutzt, ohne sich ihrer Bedeutung wirklich im Klaren zu sein. Watanukis Bestürzung begründet sich auf die Erkenntnis, dass er selbst nie über die Wirkungsweise von Worten nachgedacht hat. In der folgenden Abbildung 20 ist ein Ausschnitt der Seiten 108 bis 109 des Manga zu sehen, in der auf der ersten Seite Watanuki

rückblickend dem Problem langsam auf die Schliche kommt, um auf der zweiten Seite die Erkenntnis der Worte zu gewinnen. Auf gestalterischer Stilebene wird dabei von vielen Panels auf der ersten Seite, zu zwei aussagekräftigen Panels auf der zweiten Seite gewechselt. Hier zeigt sich Watanukis Bestürzung in Form des Fleckenmusters im Hintergrund und das gleichzeitige Erstaunen in seinem Gesicht. Yuko dagegen wirkt vollkommen gelassen und beobachtet lächelnd Watanukis Reaktion. Der schwarze Hintergrund in ihrem Panel vermischt sich mit einem senkrechten Linienmuster auf dem Spielkarten verteilt sind. Insgesamt wirkt dieses Panel so, als ob es den Augenblick der gleichzeitigen Erkenntnis und Beobachtung einfangen will.

← Leserichtung

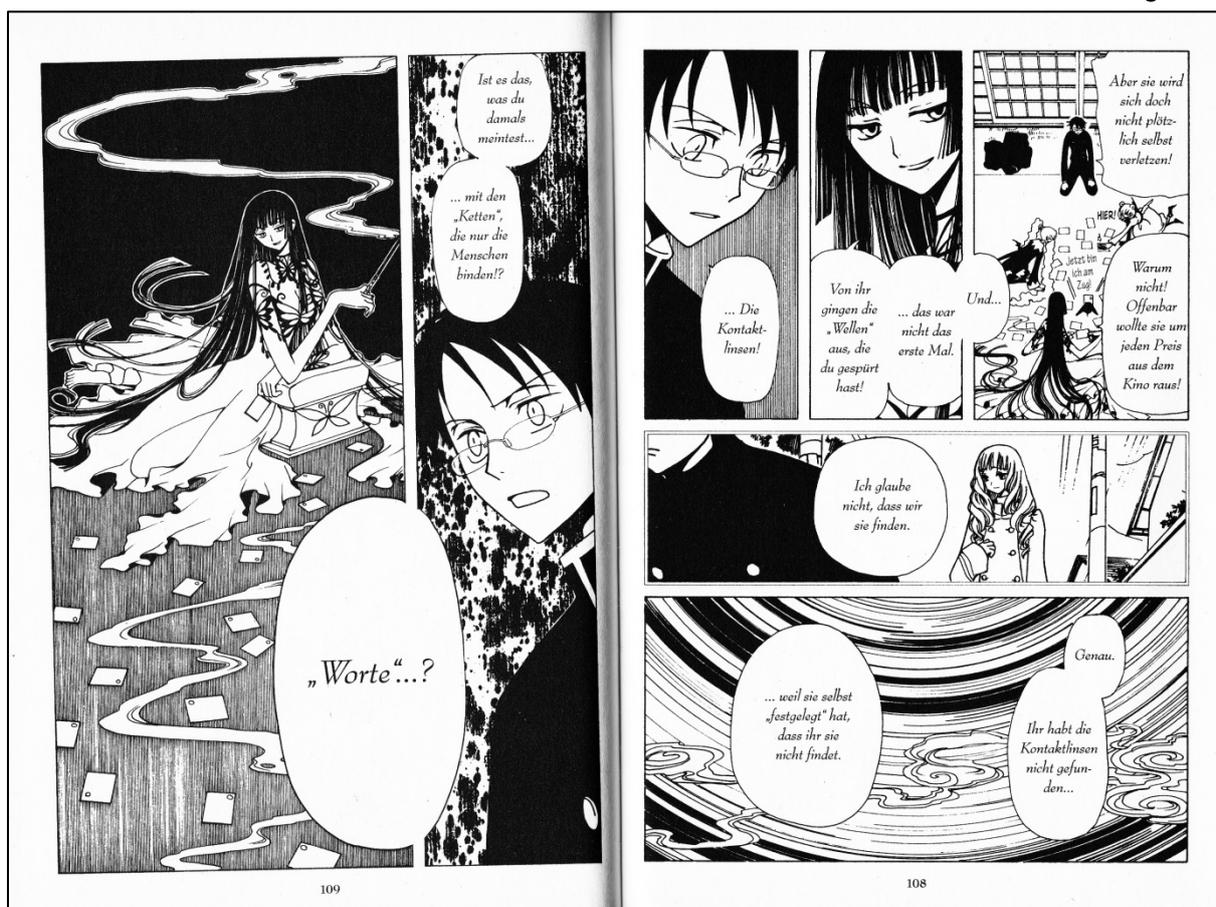


Abbildung 20: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 108-109

In der darauf folgenden Sequenz unterhalten sich Watanuki und Domeki über die „Macht der Worte“ und deren Auswirkungen. Hier wird der traditionelle Faktor, dass Worten in Japan eine besondere Bedeutung zukommt, von Domeki aufgegriffen. Gleichzeitig wird auch die ernsthafte und aufrichtige Seite der „heiklen“ Freundschafts-Beziehung der beiden Männer dargestellt, in der sich Watanuki bei Domeki Rat einholt.

Als in Sequenz 14 die ältere Zwillingschwester erneut ihre pessimistischen Ansichten offenbart und die Wellen um sie hallen, beschließt Watanuki sie zu einem optimistischeren Denken zu bewegen. Daraufhin ist die junge Frau sehr überrascht. Wahrscheinlich ist Watanuki der Erste gewesen, der sie zu einem positiven Denken aufgefordert hat (Abb. 21).

Mit einem zuversichtlicheren Lächeln deutet sich eine erste Besserung an und sie lädt die zwei Jungen am nächsten Tag ein, sie bei ihrer neuen Arbeitsstelle zu besuchen. Watanuki ist guter Dinge, wird aber von Yuko lächelnd darauf hingewiesen, dass Worte nicht nur einen Menschen selbst binden. Hier deutet sich ihr geheimnisvoller Charakter an, da sie wohl genau weiß, dass noch etwas passieren wird.

← Leserichtung

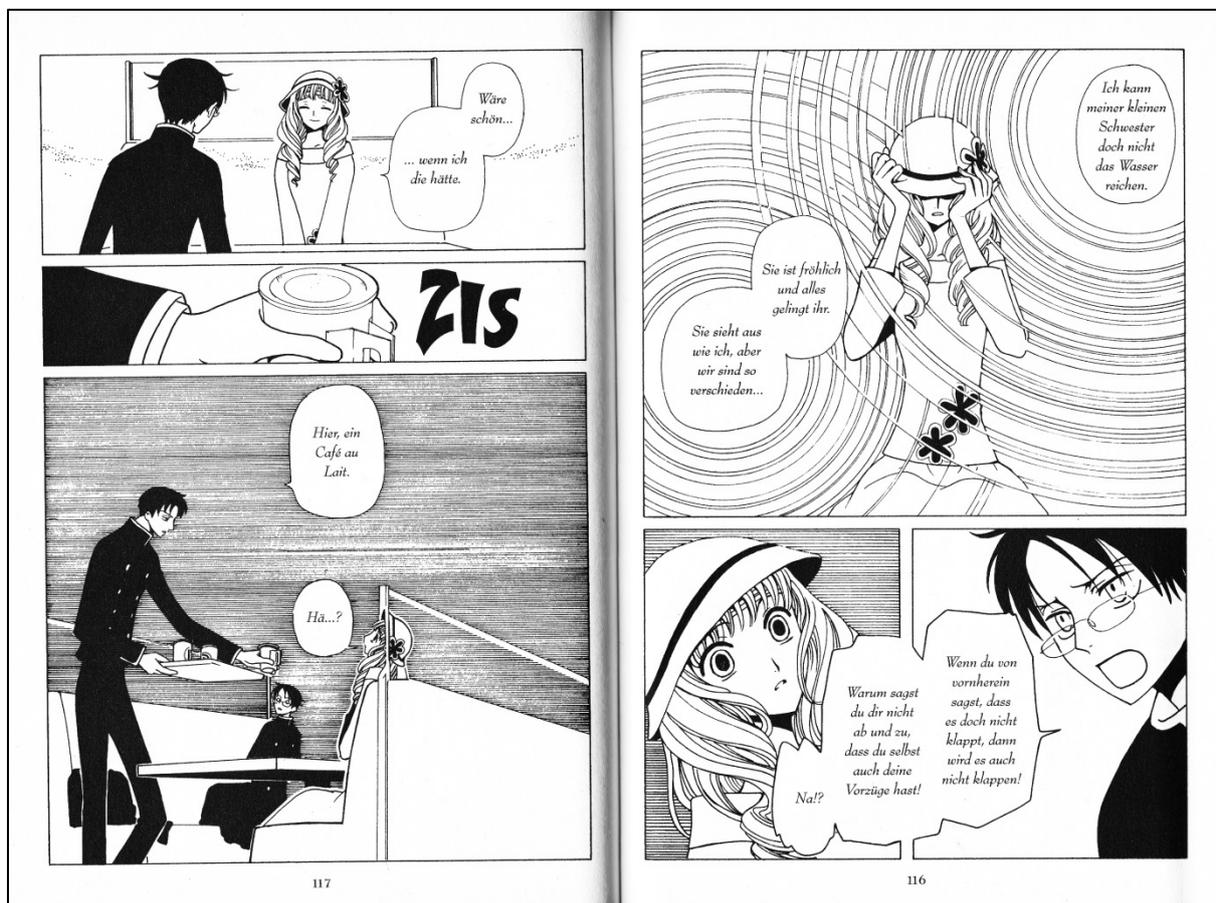


Abbildung 21: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 116-117

Watanuki und Domeki besuchen das Café, in der die junge Frau arbeitet. Die Nervosität ist ihr sichtlich anzumerken. Die Unsicherheit breitet sich immer mehr in ihr aus und als daraufhin die besorgten, mahnenden Worte ihrer Schwester auf sie einwirken, lässt sie unter dem Schall der Worte und wie paralysiert, die Kaffeetassen fallen. Die schallenden Worte der Schwester wirken immer eindringlicher auf sie ein. In Abbildung 22 sind die Kreislinienmuster besonders in Szene gesetzt. Jedes einzelne Wort wird im großen Panel der linken Seite in Kreislinienmuster eingehüllt. Der schwarze Hintergrund sorgt für eine unheimliche, eindringliche und fokussierende Aura. Watanuki ist geschockt von der Wirkung der Worte, schließlich ist ihm seit den Andeutungen Yukos bewusst geworden, welche Macht in diesen verborgen liegt. Die Festlegungen, welche die jüngere Schwester weiter fixiert auf ihre ältere Schwester einredet, die immer n die die Mehrzahl der Panels ein. Auf der folgenden Seite ist ein großes Panel zu sehen, in dem die ältere Schwester regelrecht „am Boden zerstört“ an einer Vielzahl langer, weißer Fäden gekettet ist. Hier wird der eindeutige Fokus auf die Ketten, „die nur Menschen binden“ gelegt.

← Leserichtung

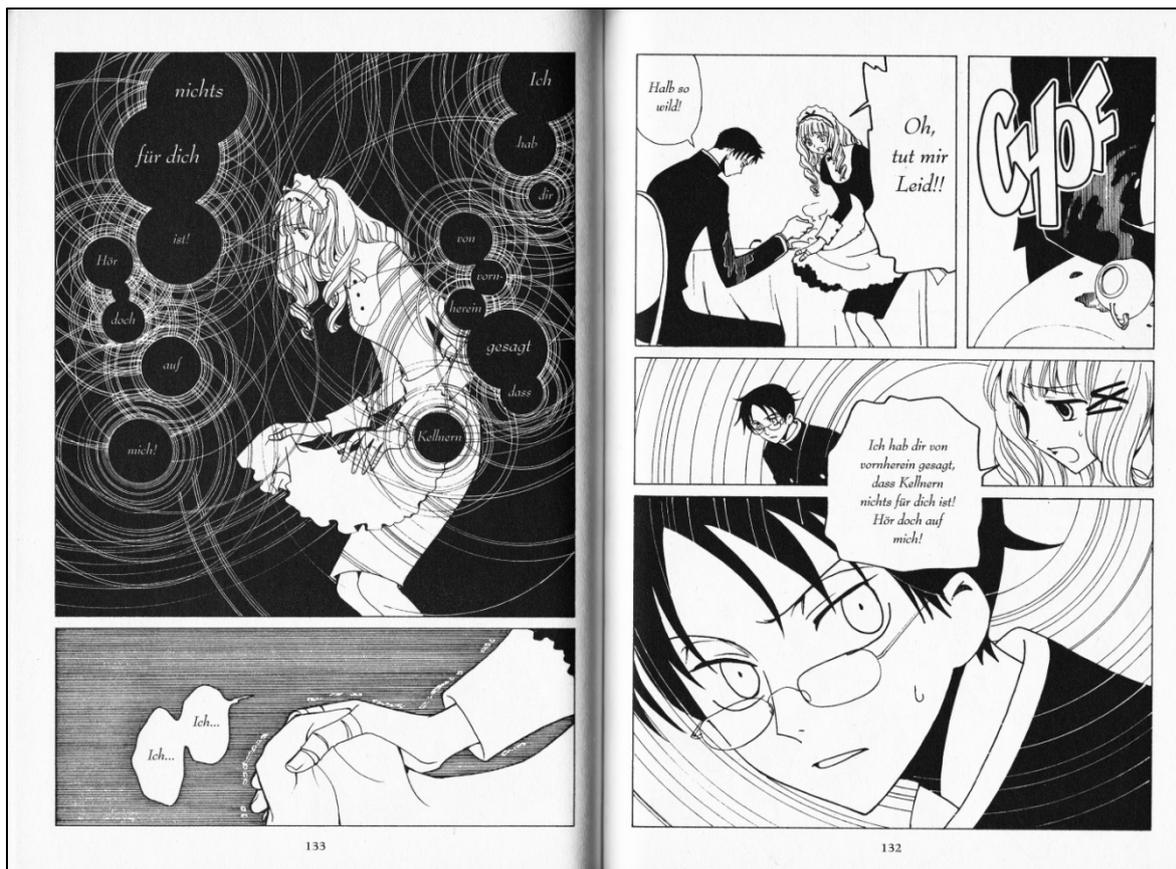


Abbildung 22: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 132-133

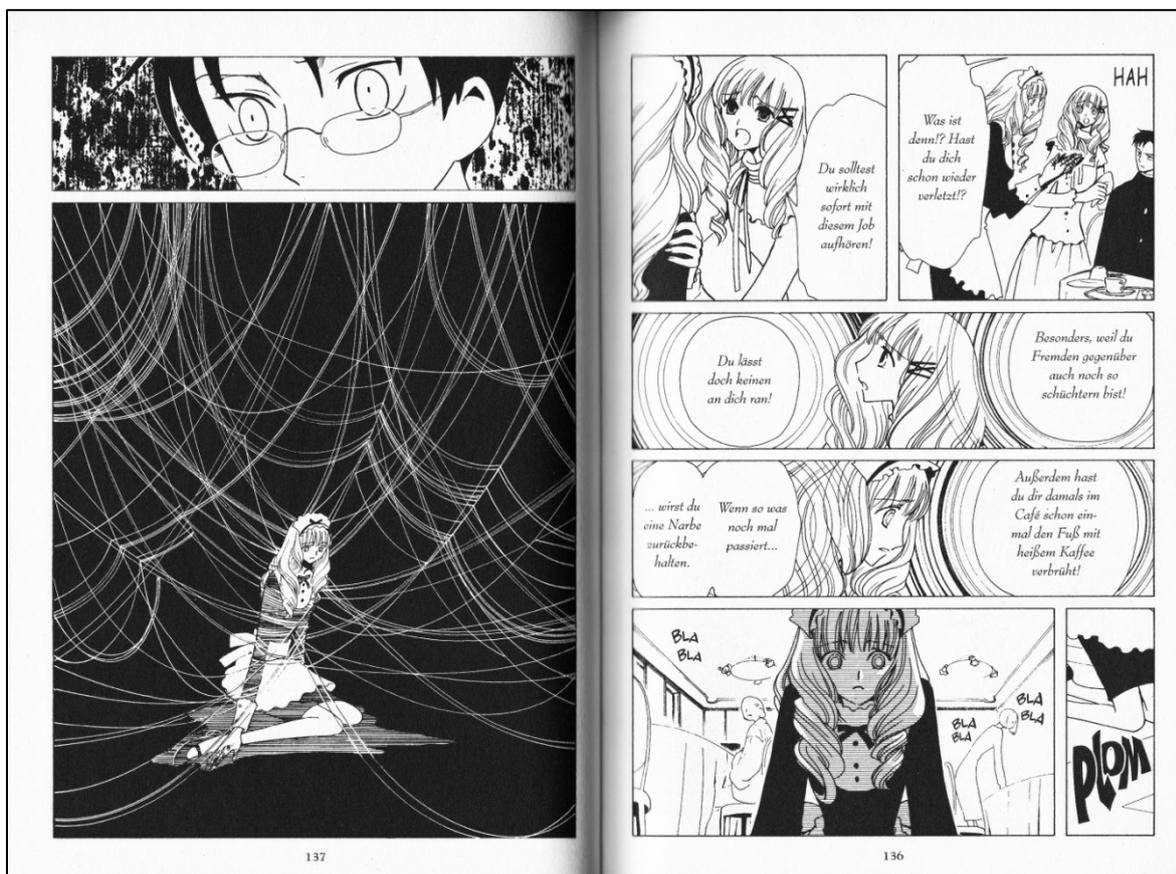


Abbildung 23: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 136-137

Als Yuko erscheint und in die Situation eingreift, stellt sie der gelähmten jungen Frau mit einem Lächeln eindringlich die Frage, ob diese überhaupt das Bedürfnis hat, sich zu ändern oder ob sie mit der scheinbaren Entlastung der Worte weiterleben möchte. Die ältere Zwillingsschwester trifft am Ende die Entscheidung, dass sie sich ändern will. Die klare und kraftvolle Beabsichtigung dazu, lässt mit einem Mal die Ketten der Worte sprengen, die vorher an sie gebunden waren (Abb. 24). Der Auszug zeigt den behutsamen und bestimmten Umgang Yukos mit der Frau, die den Leser auf die kommende Entscheidung vorbereitet. Gleichzeitig deuten die Fleckenmuster im Hintergrund des ersten Panels, die schwierige und gleichzeitig schmerzvolle Überwindung der Frau an, die folgende Entscheidung zu fällen.

← Leserichtung



Abbildung 24: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 142-143

Geprägt von ihrer endgültigen Entscheidung sich ändern zu wollen, strahlt die junge Frau am nächsten Tag sichtbaren Optimismus aus. Die Gegenleistung für Yukos Eingreifen händigt sie in Form ihrer abgeschnittenen Haare aus.

„Kann ich nicht, schaff ich nicht, das wird sowieso nichts, du bist immer so negativ“. Diese Phrasen hat wohl jeder Mensch schon einmal benutzt oder gehört. Was Worte bei einem Menschen bewirken können, hat diese Episode versucht aufzuzeigen. Am Beispiel der Zwillinge lässt sich deutlich erkennen, wie sehr die Art und Weise der Worte das Leben der Frauen gleichermaßen bestimmt. Dabei lässt die Episode die Leser im Unklaren, ob es sich bei den gezeigten Wellen oder Ketten um reale Erscheinungen handelt, oder ob diese zur

reinen Versinnbildlichung beitragen sollten. Am Ende jedoch fördert gerade diese mystische Unklarheit die Leser dazu auf, ihre eigene Realität zu formen. Nach Yukos Aussage ist Realität nur das, was jeder einzelne Mensch selbst als Realität betrachtet.<sup>106</sup>

Die Unsicherheit der älteren Zwillingsschwester zieht sich konsequent bis zur vorletzten Sequenz durch. Aus dem Schatten ihrer optimistischen Schwester heraustretend, gelingt es am Ende sich durch eine Entscheidung zu verändern. Genauer betrachtet, hätte sie sich auch anders entscheiden und so weiter leben können wie bisher. Egal welche Alternativen sie gewählt hätte, sie sorgen immer dafür, dass das Leben der Menschen in verschiedene Richtungen weitergeht.

Den Mut aufzubringen eine Veränderung zu wagen, hat die junge Frau in dieser Episode bewiesen. In der Handlung wird am Ende aber nicht wirklich ersichtlich, was Yuko nun direkt zu der Veränderung beigetragen hat, ob sie Magie benutzte um den Optimismus zu steigern oder ob ihr reines Einschreiten in das Ereignis schon ihre Leistung darstellte.

## 5.2 Interpretation der Ergebnisse

Schlussfolgernd lassen sich in Bezug auf die Auswertung folgende Ergebnisse vermerken:

Das Setting von „xxxHolic“ ist durch starke Gegensätze innerhalb des Gestaltungs-, Handlungs-, und Charakterdesigns geprägt. Im Bezug zur allgemeinen schwarz-weißen Methodik des Mediums Manga, nämlich die Druckkosten möglichst gering zu halten, nutzt das Design von „xxxHolic“ dieses „Defizit“ und scheint geradezu darauf ausgerichtet, „nur“ schwarz-weiß zu sein.

„xxxHolic“ ist im Gegensatz zu einigen anderen Serien von CLAMP ein Manga, der wenig auf direkte „Action“ basiert. Schnelle Gestaltungsmittel für Bewegungen und Zeitangaben wie z.B. schnelle Linien, *Speedlines*, werden im Hinblick auf die Story nicht zu explizit und ausschweifend dargestellt. Extrem realistische Hintergründe, insbesondere im Bezug dazu, wo sich die Figur gerade aufhält, werden in der Serie oftmals bewusst nur angedeutet, der Fokus liegt auf die Versinnbildlichung des Augenblicks. Die Gestaltungsmittel sind teilweise sehr individuell eingesetzt, insbesondere die Dekorationsobjekte oder die Hintergrundmuster, die eigens von CLAMP gezeichnet wurden. Mit symbolhaften Gestaltungselementen wie z.B. den Rauchschwaden oder Schmetterlingen<sup>107</sup> erhält der Manga sein eigenes, außergewöhnliches Flair.

Die Liebe zum Detail erstreckt sich aber nicht nur im äußeren Erscheinungsbild. In der Verarbeitung der jeweiligen inhaltlichen Thematiken ist eine klare Grau-Linie zu erkennen. Jede Person in „xxxHolic“ handelt nach ihren Wünschen und Bedürfnissen und trifft dementsprechend gewisse Entscheidungen, die jenseits von einem schwarz-weißen Schema zu finden sind. Die Handlung der Auswahlpisode ist durch die besondere Auslegung auf das Thema Worte und Yukos Erklärungen gekennzeichnet und regt die Leser dabei nicht nur zum Nachdenken an, sondern auch die Erwartungen an die nächsten Kapitel zu steigern.

CLAMP bedienen sich nicht nur in dieser Episode der Macht der Worte.

<sup>106</sup> Anm.: Darauf würde sich auch das Zitat aus der Einleitung beziehen lassen.

<sup>107</sup> Anm.: Die Symbolik des Schmetterlings weist hier ebenfalls auf den kontrastreichen Gesamtkontext der Serie hin. Der zweiflügelige Schmetterling kann als „Zwei Seiten“, „Zwei Entscheidungen“, „zwei Richtungen“, etc. gedeutet werden, als Leistung mit Gegenleistung, als Symbol der Veränderung.

Insgesamt betrachtet ist die Handlung von „xxxHolic“ zum Großteil auf Dialoge und mystische Begebenheiten ausgerichtet. Erwähnungen von japanischen, volkstümlichen Redensarten oder Legenden bilden die Grundessenz des Manga. Der moderne Leser wird hier auf traditionelle Ansichten und Begebenheiten zurückgeführt, die eine Sehnsucht nach dem „Alten“ entfachen sollen.

Das mag zum einen daran liegen, dass die Serie für eine junge Leserschaft zwischen 15 und 30 Jahren angelegt wurde, von der erwartet wird, auch gerne ruhigere, ernste Themen mit humorvollen Einlagen zu lesen und zum anderem, den allseits in Japan beliebten Okkultismus auf eine trockene, aber sehr wirksam ästhetische Art und Weise darzubieten. In einem Interview aus dem offiziellen „xxxHolic“ Guide -einem extra erschienenen Buch mit Hintergrundinformationen zur Serie- bestätigte CLAMP-Mitglied Tsubaki Nekoi, dass der künstlerische Stil von „xxxHolic“ neben dem „Gothic Style“<sup>108</sup> nicht nur auf traditionell japanischen und chinesischen Stilen basiere, sondern sich teils vom Jugendstil, insbesondere vom tschechischen Maler Alfons Mucha hat inspirieren lassen. Dies wird insbesondere in den zahlreich angefertigten Illustrationen (Abb. 25-26) zur Serie deutlich.<sup>109</sup> In anderen Bildern der Serie wird sogar der plakative Charakter, der teils an die Tradition der *Ukiyo-e* Motive erinnert, dargestellt. „xxxHolic“ zeigt zudem auf sämtlichen Covern der Taschenbücher eine gewisse Anziehungskraft zwischen den beiden Protagonisten Yuko und Watanuki. Aufgrund der Ausrichtung auf das *Seinen* Genre kann angenommen werden, dass die teils erotisch-wirkenden Cover Darstellungen von Yuko und ihrem „Hausdiener“ Watanuki gerade die männlichen Leser anlocken möchten. Der sonderbare Titel sorgt zusätzlich dafür, dass der Manga aufgeschlagen und gemustert wird.

Obwohl Watanuki und Domeki nach ihren Gesamteinsätzen zu urteilen als absolute Hauptfiguren gelten sollten, wird in den Covern der jeweiligen Manga der Fokus auf Yuko, in ihrer Rolle als allumfassende Figur, gelegt.



Abbildung 25: Illustration der „xxxHolic“ Hauptfiguren, v.l. Watanuki, Domeki, Mokona und Yuko

<sup>108</sup> Anm.: Unter „Gothic“ wird ein schwarz-gehaltener Lebensstil verstanden, z.B. schwarze Kleidung, dunkle mystische Symbole oder düstere Musik. Dieser Stil steht allerdings nicht, wie häufig vermutet mit Satanismus in Verbindung.

<sup>109</sup> Vgl. Clamp: The Official xxxHolic Guide. New York: Del Rey, 2009. S. 158.



Abbildung 26: Illustration von Yuko und Watanuki mit Jugendstil-Elementen

Das Charakterdesign besticht durch seine Gegensätze und sorgt für eine abwechslungsreiche Unterhaltung. Letztendlich versucht der Manga, jeder Figur mysteriöse und eigentümliche Züge zu geben.

Dabei wirkt die „Hexe der Dimensionen“ auf den Leser wie ein allwissender Gott, eine beeindruckende, absolute Figur, die über alle möglichen Begebenheiten die das Leben ausmachen, Bescheid weiß. Das Benutzen von schicksalshaften Phrasen wie „Auf der Welt gibt es keine Zufälle, es gibt nur Fügungen.“, brennen sich regelrecht in die Köpfe der Leser ein und ziehen sich wie ein roter Faden durch die gesamte Serie. Ein Leser aus Osaka, Kazuko Yoshimura, schrieb in seiner Fanpost an den japanischen Verlag, der „xxHolic“ veröffentlicht, diese Worte:

„Das Wort „Fügung“ habe ich erst in diesem Manga kennengelernt. Wenn ich mir die Bedeutung klar mache, wird mir mulmig. Besonders, wenn das Wort aus Yukos Mund kommt...“<sup>110</sup>

Die aufrichtige und direkte Art Yukos, sich zum Kern der Sache oder eines Problems direkt und ungekünstelt zu äußern, ist ihr Hauptmerkmal. CLAMP bestätigten in einem Interview, dass sie beim Design der Figur den Hintergedanken hatten, eine Figur zu schaffen, die ihre ganzen Werke in ihrer gesamten Dimension umfasst.<sup>111</sup> Im Gegensatz dazu, sind Yukos Vergangenheit und ihre genaue Herkunft unbekannt. Diese Aspekte bewirken eine Undurchschaubarkeit und machen den Charakter somit für die Leser interessant und geheimnisvoll. Gleichzeitig fühlt sich der Leser zu ihr hingezogen, da sie neben ihrer Rolle als Hexe, auch eine Mutterfigur darstellt, die über ihre „Kinder“ wacht. Watanuki wird als Kontrast dazu, wie ein offenes Buch präsentiert. Die Leser können an seiner Gedanken- und

<sup>110</sup> Vgl. Clamp: Clamps Wonderworld Volume 10. Zit. n. Yoshimura, Kazuko. S. 15.

<sup>111</sup> Vgl. Clamp: Clamps Wonderworld Volume 10. S. 5.

Emotionswelt direkt teilhaben. Domeki als weiterer Gegensatz, agiert dagegen nicht mit Emotionalität, sondern entspricht mehr den Verhaltensweisen für Aktionismus und steht Watanuki bei jeder schwierigen Situation zur Seite.

Besonders die Szenen, in der von einem zum nächsten Moment die Stimmung von ernst zu komödiantisch umschwenkt, sind ein Hauptbestandteil der Serie. Dazu findet Leserin Chikako Saito aus Tokyo folgende Erkenntnis:

„Watanuki und Domeki sind klasse als ungleiches Gespann. Aber Domeki könnte ein bisschen unberechenbarer sein.“<sup>112</sup>

Der Reiz des Manga liegt letztendlich auch in der Betrachtung des Gegenstands, sich Wünsche gegen eine Gegenleistung erfüllen lassen.

Die Popularität einer Mangaserie lässt sich an verschiedenen Faktoren bemessen. Beliebtheit baut auf die Inhalte einer Mangaserie, die möglichst eine breite Zielgruppe ansprechen soll, auf. Überdurchschnittliche Verkaufszahlen<sup>113</sup> lassen dementsprechend auf eine Grundbeliebtheit schließen. Nach den Kenntnissen aus dem 2. und 3. Kapitel werden bei einer erfolgreichen Veröffentlichung folglich weitere kommerzielle und auf die Leser-Bedürfnisse, ausgerichtete Schritte geplant. Ziel dabei ist es, den Leser weiter an die Serie zu binden. Ist die Serie in Japan erfolgreich, wird sie für die globalen Interessenten freigegeben und weiter vermarktet. Die folgende Auflistung stellt kurz die wirtschaftlichen Unterhaltungs- und Fan-Szenen- Faktoren vor.

### **TV-Serien und Kinofilme**

Nach dem ersten Erfolg des Manga, erschien von 2004-2010 eine animierte TV-Serie des Studios I.G., die in zwei Staffeln mit insgesamt 36 Folgen, gefolgt von zwei OVAs, „xxxHolic Rou“ und „xxxHolic Shunmuki“. 2006 erschien der animierte Kinofilm „Ein Sommernachtstraum“, der neben dem Manga eine neue Geschichte behandelte. Der Stil der Anime-Serie entspricht dabei dem des Manga, allerdings werden die Figuren hier noch mehr in die überproportionale Länge gezogen und der Stil der Serie lehnt sich stark an die Sinnbild Ästhetik des Manga an (Abb.27). Die Serie besticht insgesamt durch eine hohe Animations-Qualität und fand ihre synchronisierte Veröffentlichung auch in Deutschland.<sup>114</sup>

<sup>112</sup> Vgl. Clamp: Clamps Wonderworld Volume 10. Zit. n. Saito, Chikako. S. 15.

<sup>113</sup> Anm.: Überdurchschnittlichkeit bezieht sich hier auf das Verhältnis von einer angestrebten Leserschaft und den kommerziellen Erwartungen. Während in Deutschland ein Manga, laut den Verlagen, mit ungefähr 15.000 verkauften Exemplaren schon als annehmlicher Erfolg gilt, würde diese Verkaufszahl in Japan, welches eine viel größere Zielgruppe aufweist, eher als Misserfolg gelten. (Vgl. Mertens: Mehr als nur Manga und Anime. S. 86.)

<sup>114</sup> Vgl. AnimeNewsNetwork: xxxHolic TV. URL: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6052..> Stand: 23.04.2015.



Abbildung 27: "xxxHolic" als Anime TV-Serie, 2004.

2012 wurde sogar eine reale Live-Action-Serie in acht Folgen auf dem japanischen Sender WowWow ausgestrahlt (Abb. 28). In etwas abgewandelter Form werden hier Episoden behandelt die thematisch am Manga angelehnt sind.<sup>115</sup>



Abbildung 28: "xxxHolic" Live-Action TV-Serie, 2012

### Fan-Szene und Internet

In Kapitel 3 dargelegt, erschließt sich Popularität insbesondere durch die aktive Kommunikation zwischen den Fans. Im Dialog werden in diversen Internet-Foren Meinungen, Interpretationen und sonstige Bekundungen ausgetauscht. Nebenbei stehen die Autoren durch Online Plattformen wie Twitter oder Instagram mittlerweile mehr im Fokus als noch vor 20 Jahren. Die CLAMP-Mitglieder posten dabei in regelmäßigen Abständen Neuigkeiten, Fotos oder Bilder ihres aktuellen Schaffens. Allerdings basieren die Veröffentlichungen seitens der Mangaka auf einseitiger Basis. Der direkte Austausch mit Fans findet nicht statt.<sup>116</sup>

<sup>115</sup> Vgl. AnimeNewsNetwork: xxxHolic TV. URL: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6052..> Stand: 23.04.2015.

<sup>116</sup> Anm.: In Deutschland ist seit Jahren eine andere Bewegung zu beobachten: Die Mangazeichner hierzulande stehen im aktiven Dialog mit den Fans.

Zu xxxHolic existieren zahlreiche Dojinshi und Fanarts. Auffällig ist, dass viele Fan-Manga und Illustrationen, romantische Geschichten zwischen den zwei männlichen Hauptcharakteren Watanuki und Domeki behandeln. Auf der Seite des Internetauktionshändlers Ebay lässt sich eine Vielzahl verschiedener Dojinshi erstellen und auf der bekannten Künstlerseite Deviantart, finden sich insgesamt 21.784 Fanart Einträge, worunter mit 4689 Fotos auch eine Menge Cosplay Darstellungen enthalten sind.<sup>117</sup>

Wie genau und detailreich diese Kostümspiele aussehen können, ist auf den folgenden zwei Abbildungen (Abb. 29 und 30) zu sehen. In Anlehnung an den Manga suchten sich hier die Fans sogar passende Lokalitäten wie Watanukis Schule aus oder gestalteten nach Yukos symbolhaft-wohnräumlichem Vorbild den Hintergrund mit japanischen Deko-Wänden.



Abbildung 29: "xxxHolic" Cosplay der Figuren Himawari, Domeki und Watanuki



Abbildung 30: "xxxHolic" Cosplay von Watanuki und Yuko

Popularität lässt sich im Zeitalter des Internets gut anhand einfacher Suchanfragen, z.B. über die Standard Suchmaschine Google erfassen. Hier lassen sich bei der Eingabe von „xxxHolic“ rund 1.46 Millionen Suchergebnisse anzeigen, was im Allgemeinen betrachtet schon als aussagekräftige Zahl gewertet werden kann.<sup>118</sup> Darunter allein verzeichnen bereits Videoportale wie Youtube insgesamt 67.900 Videos. Die meisten davon sind von Fans selbst

<sup>117</sup> Stand: 23.04.2015.

<sup>118</sup> Stand: 23.04.2015.

geschnitten und mit Musik untermalt, oft unter Verwendung von bereits existenten Materialien des Manga oder Anime.

Gerade für Fans, die nicht in Japan wohnen, stellt das Internet eine reiche Informations- und Konsumquelle dar. Neu erscheinende Kapitel werden, zum Missfallen der Verlage, auf Fanseiten verlinkt und von Fans übersetzt. In Foren wird sich daraufhin über aktuelle Inhalte ausgetauscht.

### 5.3 Auswertung der Forschungsfragen

Die Auswertung der Forschungsfragen ergab in Bezug der vorherigen Interpretation und der Popularitäts-Darstellung folgende Ergebnisse:

Im Bezug zu „xxxHolic“ bedingt sich die Popularität durch mehrere Faktoren. Eine besondere Geschichte, ein ästhetisch einzigartiger Stil der sich von anderen Manga unterscheidet, ein Charakterdesign mit dem sich Leser identifizieren können, bilden dabei die Eckpfeiler. Komplexe Anthropologische, pädagogische Themen und Werte werden der breiten Leserschaft ästhetisch, spannend und verständlich vermittelt.

Im Bezug zu der Serie konnte außerdem festgestellt werden, dass aufgrund der vorherigen Popularität der Mangaka CLAMP und der gleichzeitigen Veröffentlichung und Vermarktung zur Crossover Serie „Tsubasa Reservoir Chronicle“ die Popularität begünstigt, wenn nicht sogar vorausgesetzt wurde. Dazu sei anzumerken, dass Verlage eine Serie häufig aufgrund der positiven Erfahrungen mit den Autoren, sowie der Popularität vorheriger Serien davon ausgehen, dass der neue Manga ebenso erfolgreich wird. Dies bestimmt am Ende nicht immer eine Popularität, aber es kann davon ausgegangen werden, dass zumindest eine „Chance“ bestehen kann.

Weitere Faktoren konnten in den wirtschaftlichen Unterhaltungs -Aspekten bestimmt werden. Die Produktion einer Anime-TV-Serie sowie einem Anime-Kinofilm, einer realen Live-Action-Serie, eine Merchandising Auswahl, sowie Manga Verkaufszahlen, die eine Millionen Grenze überschritten haben.

Dazu gesellt sich die Weiterentwicklung des reinen Konsums in Form des Prosuming. Zahlreiche Fanarts, Dojinshi, Videos, Cosplay-Aufführungen werden im weit verbreiteten Medium des Internets veröffentlicht und beleben neben den kommunikativen Austausch innerhalb der Foren-Diskussionen, den direkten Dialog um eine Serie. Der Unterhaltungsfaktor findet also nicht nur während des Rezipierens selbst statt. Insgesamt betrachtet lässt sich aufgrund des bestehenden Fankreises und den gleichbleibenden Verkaufszahlen aktueller Bände<sup>119</sup>, eine bleibende Popularität feststellen. Gleichsam kann die Serie in ihrer Sinnbild-Stil-Ästhetik als außergewöhnlich beschrieben werden.

---

<sup>119</sup> Anm.: Der letzte Band verkaufte sich innerhalb der ersten drei Wochen nach Veröffentlichung bereits insgesamt 260.550 Mal. (Chibi Yuuto's Chronicles: Follow up: XXXHOLiC Rei #3 sales report. URL: <http://chibiyuuto.tumblr.com/page/6?route=%2Fpage%2F%3Apage>. Stand: 23.04.2015.)

## 6 Folgerung und Perspektiven

Die Arbeit untersuchte auf exemplarische Weise die Popularität der Manga-Kultur in Japan. Aus alten Traditionen und transkulturellen Dialogen entstanden, hat sich das Medium dort zu einem anerkannten Genre des künstlerischen Ausdrucks entwickelt, das gleichberechtigt neben Romanliteratur oder dem Fernsehen besteht.

Die große Beliebtheit und Verbreitung, geht besonders in Japan über die eines reinen Unterhaltungsmediums hinaus. Der kommerzielle Erfolg bedingt sich nicht nur durch die kostengünstige und massenhafte Herstellung des Produkts und eine erfolgreiche Vermarktung des gedruckten Manga, sondern geschieht auch durch Fanprodukte, Anime-Serien und Videospiele. Eine große Fan-Basis konsumiert nicht nur, gleichermaßen produziert sie selbst, indem sie zu bestehenden Manga Fortsetzungen oder neue Episoden schreiben und gestalten.

Dem Leser bietet sich mit dem Manga eine Geschichte, bestehend aus einer Kombination von Bildern und Lautmalereien, Gedanken und der Sprache der auftretenden Figuren, die mittels Schriftzeichen auf einem statischen Blatt Papier lebendige Bewegungen und Geräusche darzustellen versucht. Die Themen des Manga sind vielfältig und reichen von abenteuerlichen Reisen über alltägliche Romanzen bis hin zu didaktisch aufbereiteten Bildungsmanga für Kinder und können so die Bedürfnisse der aktuellen Gesellschaft widerspiegeln. Leser werden dabei auf unterhaltsame Weise aktiv in die Handlung einbezogen und identifizieren sich mit Charakteren.

Am Beispiel von „xxxHolic“ sollte die Vielschichtigkeit des Mediums selbst, sowie die Auswirkungen auf die Konsumenten noch einmal verdeutlicht werden. Dabei wurde durch Analyse der Gestaltungsmittel und des Inhalts aufgezeigt, dass speziell die mystische Thematik mit philosophischen Tönen, das kontrastreiche Setting-Design mit seinen außergewöhnlichen Charakteren, diesen Manga zum Teil einer besonderen Popkultur macht.

Obwohl der Markt für Manga in Japan einen derart großen Umfang einnimmt, wurde die Entwicklung anfangs von der Regierung wenig gefördert. Das Medium wurde für lange Jahre nur als ein reines Produkt einer populären Subkultur aufgefasst. Erst nachdem sich das Phänomen Manga in den 90er Jahren auch global verbreitete, erschloss sich dem Land die Einzigartigkeit ihres kulturellen Schatzes. Mittlerweile werden auf wissenschaftlicher Basis Rezensionen verfasst, in denen die künstlerischen Ausdrucksweisen in Manga bewertet und rezensiert werden. Japanische Schulen behandeln den Manga im Unterricht als Selbstverständlichkeit und Schüler erschließen sich die Welt z.B. in Manga, die historisch korrekt aufbereitete Themen abhandeln.<sup>120</sup> Die Veranschaulichung durch die effektive Symbiose von Bild und Text besitzt ein großes pädagogisches Potenzial, welches zusätzlicher Aufmerksamkeit bedürfte.

Ausblickend kann die Aussage getroffen werden, dass durch den stetigen, crossmedialen Dialog in einer globalisierten Welt, letztendlich immer wieder neue Formen der Bildergeschichten entstehen werden.

---

<sup>120</sup> Vgl. Botschaft von Japan: Japanische Popkultur 2. Manga. 2009. URL: <http://www.de.emb-japan.go.jp/NaJ/NaJ0902/manga.htm>. Stand: 13.04.2015.

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Panel Häufigkeit.....	45
Tabelle 2: Kreisdiagramm wie häufig die Charaktere in der Episode auftreten .....	46
Tabelle 3: Sprechsätze der Charaktere.....	46
Tabelle 4: Zusammenfassendes Balkendiagramm .....	47
Tabelle 5: Emotionszählungen .....	48
Tabelle 6: Unterschiedliche Formen von Sprechblasen in xxxHolic .....	49
Tabelle 7: Symbole aus den Kapiteln 24-26 von xxxHolic Band 4.....	50
Tabelle 8: Hintergründe der Kapitel 24-26 aus xxxHolic Band 4 .....	52
Tabelle 9: Kreisdiagramm mit Perspektiven Häufigkeit.....	52

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Hinweisseite der deutschen Ausgabe von „xxxHolic“ .....	9
Abbildung 2: Auszug aus „Kamikaze Kaito Jeanne“ von Arina Tanemura.....	10
Abbildung 3: Auszug aus der Bildrolle „Choju jinbutsu giga“ mit satirischen Einlagen.....	12
Abbildung 4: „Illustrationen bewundernswerter Schönheiten“ von Katsushika Hokusai, Kolorierte Zeichnung auf Seide .....	13
Abbildung 5: Auszug aus „Shôchan no bôken“, hier in gleicher Panelanordnung. ....	15
Abbildung 6: Auszug aus dem Samurai Manga "Lone Wolf & Cub", 1970-1976 .....	18
Abbildung 7: Die Rosen von Versailles .....	20
Abbildung 8: Das magische Mondzepter von „Sailor Moon“ .....	27
Abbildung 9: Humor Dojinshi von Natalie Wormsbecher.....	29
Abbildung 10: Kimihiro Watanuki.....	36
Abbildung 11: Yuko Ichihara.....	36
Abbildung 12: Shizuka Domeki.....	37
Abbildung 13: Himawari Kunogi.....	37
Abbildung 14: Mokona.....	37
Abbildung 15: Maru und Moro .....	38
Abbildung 16: Clow Reed.....	38
Abbildung 17: Geisterwesen.....	38
Abbildung 18: Interaktions Diagramm.....	47
Abbildung 19: Variable Posen- und Überblendungsdarstellung in einem Panel.....	53
Abbildung 20: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 108-109.....	59
Abbildung 21: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 116-117.....	60
Abbildung 22: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 132-133.....	61
Abbildung 23: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 136-137.....	61
Abbildung 24: Auszug aus "xxxHolic" Band 4, S. 142-143.....	62
Abbildung 25: Illustration der „xxxHolic“ Hauptfiguren, v.l. Watanuki, Domeki, Mokona und Yuko.....	64
Abbildung 26: Illustration von Yuko und Watanuki mit Jugendstil-Elementen .....	65
Abbildung 27: "xxxHolic" als Anime TV-Serie, 2004.....	67
Abbildung 28: "xxxHolic" Live-Action TV-Serie, 2012.....	67
Abbildung 29: "xxxHolic" Cosplay der Figuren Himawari, Domeki und Watanuki.....	68
Abbildung 30: "xxxHolic" Cosplay von Watanuki und Yuko.....	68

## Literaturverzeichnis

- Animenewsnetwork: Clamp's xxxHOLiC: Rei Manga to Return From 9-Month Hiatus. URL: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2015-04-18/clamp-xxxholic-rei-manga-to-return-from-9-month-hiatus/.87252>. Stand: 19.04.2015.
- AnimeNewsNetwork: xxxHolic TV. URL: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6052..> Stand: 23.04.2015.
- Berndt, Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: Edition-q, 1995.
- Bischoff, Johann / Brandi, Bettina: Merseburger Medienpädagogische Schriften (Hrsg.). Bollywood meets Merseburg. Interkulturelle Arbeit im Studiengang Kultur- und Medienpädagogik am Beispiel Filmanalyse. Band 4. Aachen: Shaker Verlag, 2013.
- Botschaft von Japan: Japanische Popkultur 1: Cosplay. 2008. URL: <http://www.de.emb-japan.go.jp/NaJ/NaJ0812/cosplay.htm>. Stand: 15.04.2015.
- Botschaft von Japan: Japanische Popkultur 2. Manga. 2009. URL: <http://www.de.emb-japan.go.jp/NaJ/NaJ0902/manga.htm>. Stand: 13.04.2015.
- Brunner, Miriam: Manga. Die Faszination der Bilder. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2009.
- Brunner, Miriam: Manga. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2010.
- Chibi Yuuto's Chronicles: Follow up: XXXHOLiC Rei #3 sales report. URL: <http://chibiyuuto.tumblr.com/page/6?route=%2Fpage%2F%3Apage>. Stand: 23.04.2015.
- Clamp: xxxHolic. Bd. 1. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2004.
- Clamp: xxxHolic. Bd. 4. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2005.
- Clamp: Clamps Wonderland. The Exhibition of Clamp's Works. Volume 10. Köln: Egmont vgs, 2006
- Clamp: Tsubasa Reservoir Chronicle. Bd. 18. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2008.
- Clamp: The Official xxxHolic Guide. New York: Del Rey, 2009.
- Clamp: xxxHolic. Kocho no Yume. Tokio: Kodansha, 2013.
- Duden: Manga. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manga>. Stand: 15.04.2015
- Duden: Merchandising. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Merchandising>. Stand: 15.04.2015.
- Erbstößer, Lars / Holzer Stefanie: Beruf Comiczeichner. In: Animania Nr. 31(1999), Ausgabe 5. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 1999. S. 64-68.
- Frankfurter Rundschau: Manga-Kultur. Ein erlesener Wein. URL: <http://www.fr-online.de/panorama/manga-kultur-ein-erlesener-wein,1472782,4748320.html>. Stand: 15.04.2015
- Gravett, Paul: Manga. Sechzig Jahre japanische Comics. 1. Auflage. Köln: Egmont vgs, 2006.
- Holzer, Stefanie: Dojinshi. In: Animania Nr. 23(1998). Ausgabe 3. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 1998. S. 58.

- Holzer, Stefanie: Clamp. Vier Frauen auf Erfolgskurs. In: *Animania* Nr. 29(1999), Ausgabe 3. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 1999. S. 22-25.
- Holzer, Stefanie: Pokémon. In: *Animania* Nr. 31(1999), Ausgabe 5. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 1999. S. 54-55.
- Ilgert, Sakura: Eroica yori Ai o komete. From Eroica with Love. In: *Animania* Nr. 46(2002), Ausgabe 4. Nistertal: Weird Vision Visions Media, 2002. S. 38-39.
- Itsuki, Mako: *Shojo Manga*. Selbst geschrieben. Köln: Egmont vgs, 2005.
- Koyama-Richard, Brigitte: *1000 Jahre Manga*. Paris: Flammarion, 2008.
- Mae, Michiko: Nipponspiration als transkulturelle Grenzüberschreitung in der Kunst. Japonismus und japanische Populärkultur. In: Michiko Mae / Elisabeth Scherer (Hrsg.): *Nipponspiration. Japonismus und Japanische Populärkultur im Deutschsprachigen Raum*. Köln/Weimar/Berlin: Böhlau Verlag, 2013.
- Mertens, Eva: Mehr als ´nur´ Manga und Anime. Geschichte, Verlage, Künstler und Fernsehsender. Die Manga- und Animeszene stellt sich vor. Band II. Hamburg: Diplomica Verlag, 2012.
- Mertens, Eva: *Der Manga- und Animefan. Vorurteil und Wirklichkeit. Gestern und heute*. Hamburg: Diplomica Verlag, 2014.
- Raugust, Karen: Merchandising in Japan. It´s Big Rewards and Competition. In: *Animation World Magazine*, Ausgabe 2.7(1997).  
URL: <http://www.awn.com/mag/issue2.7/2.7pages/2.7raugustjapan.html>. Stand: 09.04.2015.
- Schönhuth, Michael: Populärkultur. In: *Das Kulturglossar. Ein Vademecum durch den Kulturdschungel für Interkulturalisten*. URL: <http://www.kulturglossar.de/html/p-begriffe.html#populaerkultur>. Stand: 21.04.2015.
- Tanemura, Arina: *Kamikaze Kaito Jeanne. Perfect Edition. Volume 6*. Köln: Egmont vgs, 2009. S. 120-121.
- Treese, Lea: *Go East!. Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland. Eine Diskursanalyse*. Berlin: Lit Verlag, 2006.
- Watase, Yuu: *Manga Yuugi. How to draw manga with Yuu Watase*. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2006.

## Anhang

### Manga Genre Begriffe

*Shôjo* – für junge Mädchen konzipierte Manga. Die inhaltlichen Werte legen Wert auf die Präsentation von Gefühlen der Figuren. Geschichten behandeln in der Regel den Schulalltag und können mit Fantasy-Elementen bereichert sein. Die Hauptperson ist meist weiblich und im Alter von 7-18 Jahren. Sub-Genre des Shôjo Manga sind *Magical Girl*, *Shônen ai* und *Yaoi*.

*Shonen* – Für Jungen konzipierte Manga, häufige Inhalte sind anspruchsvolle Kämpfe, Action-Szenarien und Abenteuer-Schauplätze, Hauptfigur oft männlich im Alter von 7-18.

*Seinen* – Für junge Männer konzipierter Manga, die Themen wie den beruflichen Alltag in etwas erwachsener und sachlicher Form darstellen.

*Jôsei* – Für junge Frauen konzipierte Manga, Themen behandeln nicht selten das Studium oder das Alltags- oder Berufsleben sowie Romanzen.

*Hentai* – Manga mit sehr expliziten, erotischen Darstellungen.

*Silver* – Manga die für Senioren konzipiert sind. Handlungen beschäftigen sich unter anderem mit Alltagsbegebenheiten oder dem Tod des Ehepartners.

*Gekiga* – Manga für Erwachsene: ernste anspruchsvolle Handlung und dramatische, teils gewaltsame Zeichnungen. Der Begriff beruht auf die in den 50er-70er Jahre entstehende Bewegung.

*Shônen Ai/Boys Love* – Gleichgeschlechtliche Liebe zwischen Männern, sexuelle Handlungen werden nur angedeutet.

*Shôjo Ai/Girls Love* – Gleichgeschlechtliche Liebe zwischen Frauen

*Yaoi* – Handlungen mit der explizit dargestellten homoerotischen Liebe zwischen Männern.

*Yuri* – Wie Yaoi, nur zwischen Frauen.

*Magical Girl* – Junge Mädchen die sich durch Zauberkräfte in magische Kriegerinnen verwandeln und das Böse bekämpfen.

## Tabellen der Formalästhetischen Analyse

### Hintergründe

Seite	Panels	Panel Hintergrund Beschreibung
51	0	Kapitelcover
52	5	P1 schwarz, P2 weiß, P3 Schulgang, P4 weiß, P5 weiß
53	5	P1 weiß, P2 weiß, P3 weiß, P4 Treppe, P5 weiß
54	5	P1 Supermarkt, Abend, P2 im Supermarkt, P3 weiß, P4 weiß, P5 im Supermarkt
55	4	P1 im Supermarkt, P2 weiß, P3 waagerechtes Linienmuster u. weißer Schatten v. Yuko, P4 Supermarkt
56	2	P1 senkrechtes Linienmuster mit Boden, P2 im Supermarkt
57	4	P1 weiß, P2 weiß, P3 weiß, P4 waagerechtes Linienmuster
58	4	P1 im Supermarkt, P2 weiß, P3 weiß, P4 waagerechtes Linienmuster mit Rauchschwaden
59	5	P1 Schule, P2 Schulhof, P3 Nachbarschaft, P4 waagerechtes Linienmuster, P5 Nachbarschaftsstraße
60	5	P1 weiß, P2 weiß, P3 Straße, P4 weiß, P5 Zaun und Bäume
61	3	P1 Nachbarschaftsstraße, P2 weiß mit mehreren Kreislinien, P3 schwarz
62	4	P1 Yukos Geschäft, P2 weiß, P3 Tische mit Flasche, P4 Tisch von oben und Schmetterlingsfußboden
63	4	P1 schwarz, P2 Rückblende zum Zaun und Bäumen, P3 angedeuteter Boden und Tür, P4 schwarz
64	2	P1 weiß, P2 waagerechtes Linienmuster mit Rauchschwaden
65	3	P1 senkrechtes Linienmuster mit Trinkgefäß, Rauchschwaden, P2 Kreiswellenmuster d. Tringefäß, P3 schwarz
66	3	P1 u. P2 senkrechtes Linienmuster mit Rauchschwaden, P3 schwarz mit Rauchschwaden von P1 u.d P2
67	5	P1 Schule, P2 Schulhof, P3 waagerechte Linien, P4 weiß, P5 weiß
68	4	P1 waagerechte Speedlines mit Staub, P2 weiß mit Sternchen, P3 schwarz, P4 weiß
69	3	P1 weiß mit schrägen Speedlines, zwischen P1 und P2 weißer Absatz, P2 Fastfood Logo, P3 Restaurant
70	5	P1 weiß, senkrechtes Linienmuster mit Gedankenblase vom Zimmerkind, P3 weiß, P4 schwarz, P5 Restaurant Decke
71	4	P1 Restaurantdecke, P2 waagerechtes Linienmuster, P3 weiß, P4 weiß
72	5	P1 weiß mit Tischansatz, P2 weiß, P3 schwarz, P4 weiß, P5 Restaurantwand- und Decke
73	5	P1 weiß, P2 weiß, P3 Restaurant Vogelperspektive, P4 schwarz, P5 weiß
74	5	P1 Yukos Geschäft, P2 Geschäftswohnraum, P3 weiß, P4 weiß mit Bodenandeutung, P5 weiß
75	4	P1 weiß, P2 groe gezackte Sprechblase mit schwarzem Hintergrund, P3 weiß, P4 Schrank und Türgang
76	2	P1 senkrechtes Linienmuster, P2 schwarz
77	4	P1 weiß, P2 waagerechtes Linienmuster, P3 weiß mit Luftlinien, P4 Wohnraum mit Luftlinien
78	5	P1 Wohnraum, P2 Wohnraum mit Mokonaerscheinung, P3 waagerechtes Linienmuster, P4 weiß
79	4	P1 schwarz, P2 weiß, P3 Altar mit Yukoerscheinung, P4 weiß mit Luftlinien links
80	7	P1 weiß mit Mokonaeinblendung, P2 weiß mit Katzenschild, P3 weiß, P3, P4 u. P5 schräge Speedlines, P6 weiß
81	5	P1 Wohnraum, P2 weiß mit Einblendung, P3 weiß mit schwindener

		Mokonaeinblendung, P4 gepunktete Linien mit Luftlinien, P5 weiß mit Luftlinien
82	3	P1 doppelt umrahmt, waagerechtes Linienmuster, P2 waagerechtes Linienmuster, P3 schwarz mit Ohrring und Rauchschwaden
83	4	P1 doppelt umrahmt, Wohnraum, P2 doppelt umrahmt, weiß, P3 weiß, weiß mit gepunkteten Linien/Schwaden
84	5	P1 Bücherei, P2 schwarzes Zackenmuster, P3 doppelt umrahmt, Restaurantdecke, P4 schräge Speedlines, P5 Straße vor Bücherei Vogelperspektive
85	5	P1 dicke schräge, vereinzelte Speedlines, P2 schwarz, P3 Straße mit Leuten angedeutet, P4 Froschperspektive Gebäude, Leute, P5 Froschperspektive Gebäude
86	5	P1 weiß, P2 weiß, P3 angedeutete Straße, P4 waagerechtes Linienmuster, P5 weiß mit gepunkteter Linie
87	2	P1 Kreislinien, P2 weiterführende Kreislinien aus P1
88	6	P1 Café, P2 Vogelperspektive Cafétisch und Bodenmuster, P3 weiß, P4 weiß, P5 Froschperspektive auf Cafétisch, P6 Cafégänge
89	4	P1 ausgefüllt von jüngerer ZS, P2 waagerechtes Linienmuster, P3 Cafédocke, P4 weiß
90	2	P1 schwarz mit Kreislinienmuster, P2 weiß
91	0	Kapitelcover
92	6	P1 weiß, P2 Gebäude, P3 weiß mit gepunkteter Linie, P4 weiß, P5 schwarz, P6 weiß mit Andeutung Gebäude
93	5	P1 senkrechtes Linienmuster, P2 weiß, P3 mit Kreislinienmuster, P4 mit weiterführenden Kreislinienmuster aus P3, P5 Kreislinienmuster
94	3	P1 schwarz mit Kreislinienmuster, P2 weiß mit Kreislinienmuster, zwischen P2 u. P3 weißer Absatz, P3 Yukos Geschäft
95	6	P1 Vogelperspektive Tisch und Fußboden, P2 weiß mit Schüssel, P3 weiß, P4 weiß, P5 schwarz, P6 geschwungenes Linienmuster
96	4	P1 weiß, zwischen P1 u. P2 weißer Absatz, P2 Yukos Pfeife, waagerechtes Linienmuster mit Rauchschwaden, P3 weiß, P4 doppelt umrahmt, Kreislinien
97	3	P1 waagerechtes Linienmuster mit Rauchschwade, P2 weiß mit Rauch, P3 schwarzer Ansatz mit zwei Kreislinienmuster
98	5	P1 Schule, P2 Schulgang Vogelperspektive, P3 weiß mit Glitzersternen, P4 weiß mit Bodenansatz, P5 weiß mit schrägen Speedlines
99	5	P1 weiß mit schrägen Speedlines, P2 geschwungenes Linienmuster, P3 weiß mit herumfliegenden Papier-Blättern, P4 angedeuteter Boden, P5 weiß
100	5	P1 weiß mit gepunkteten Linien, P2 schräge Speedlines, P3 Schulgang Vogelperspektive, P4 weiß, P5 weiß mit geschwungenem Linienmuster und Blättern
101	5	P1 weiß mit Glitzersternen, zwischen P1 und P2 weißer Absatz, P2 Kinosaal, P3 schwarz, P4 Kinoleinwand mit Film, P5 senkrechtes Linienmuster mit Rauchschwaden
102	5	P1 Kinosaal mit Rauchschwaden, P2 Kinosaal mit Rauchschwaden und Geistern, P3 weiß, P4 waagerechtes Linienmuster
103	5	P1 Kinosaal mit Rauchschwaden, P2 weiß, P3 schwarz, angedeutete Sitze, P4 Kinosaal Froschperspektive, P5 Kreislinienmuster
104	3	P1 Kreislinien, P2 u. P3 ausgefülltes Panel mit älterer ZS
105	6	P1 weiß, P2 weiß, P3 waagerechtes Linienmuster, P4 Kinosaal, P5 schwarz, P6 schwarz auslaufend zu weiß
106	5	P1 Gang mit senkrechten Linien, P2 Wartezimmer, Türen mit waagerechtem Linienmuster, P3 weiß, P4 doppelt umrahmt mit Kreislinien, P5 senkrechtes Linienmuster

107	2	P1 Türschwelle, Zwillingsschwestern mit waagerechtem Linienmuster ausgefüllt, zwischen P1 und P2 weißer Absatz, P2 weiß, Maru u. Moro mit waagerechtem Linienmuster ausgefüllt
108	5	P1 Vogelperspektive Yukos Wohnraum, P2 weiß, P3 senkrecht Linienmuster, P4 doppelt umrahmt mit Straßenweg, P5 Kreislinienmuster mit Rauschschwaden
109	2	P1 schwarzes Fleckenmuster senkrecht gehalten, P2 schwarzer Hintergrund über Yuko und senkrecht Linienmuster unter Yuko mit Spielkarten, Rauchschwaden
110	3	P1 schwarz auflösend, P2 Kreislinienmuster, P3 Kreislinienmuster
111	6	P1 Schule, P2 Schuldach mit Wolken Froschperspektive, P3 Schuldach Vogelperspektive, P4 weiß, P5 weiß, P6 waagerechtes Linienmuster
112	5	P1 schräge Speedlines, P2 schwarz, P3 schwarz, P4 Dachtreppenaufgang mit Wolken, P5 weiß, mit Dachvorsatz
113	3	P1 senkrecht Linienmuster, Dach, P2 schwarz, P3 Dach mit Wolken
114	4	P1 gepunktete Linien und gepunktete Kreise, P2 weiß, zwischen P2 u. P3 weißer Absatz, P3 Fastfood Logo, P4 Restaurant
115	6	P1 Restaurant, P2 Restaurant, P3 Vogelperspektive auf Tischkomplex, P4 weiß, P5 schwarz, P6 Restaurantannahme
116	3	P1 zwei Kreislinienmuster, P2 weiß, P3 waagerechtes Linienmuster
117	3	P1 Sitzecke, P2 weiß, P3 waagerechtes Linienmuster
118	5	P1 weiß, P2 weiß, P3 waagerechtes Linienmuster, P4 weiß, P5 weiß
119	0	Kapitelcover
120	5	P1 Süßigkeiten in Mokona Form, P2 weiß, P3 weiß, P4 schwarz mit Lunchschale, P5 Spielplatz mit Bäumen
121	3	P1 weiß, P2 weiß, P3 weiß mit gepunkteten Linien und angedeuteter Boden
122	5	P1 Bäume Froschperspektive, P2 weiß, P3 Vogelperspektive auf angedeuteten Spielplatz, P4 weiß, P5 Bäume und Wolken, Froschperspektive
123	3	P1 Bäume und Wolken, P2 waagerechtes Linienmuster, P3 weiß
124	6	P1 weiß, P2 angedeutete Bäume und Spielplatz, P3 weiß, P4 weiß, P5 angedeutete Bäume und Gebäude, P6 Bäume
125	5	P1 waagerechtes Linienmuster, P2 Bäume und Wolken angedeutet, P3 weiß mit einer zarten gepunkteten Linie, P4 weiß, P5 weiß
126	6	P1 Yukos Geschäft, P2 schräge Speedlines mit großen Absätzen, P3 Schale mit Essen, P4 weiß mit gepunkteten Linien, Glitzersternen, angedeutetem Boden, P5 weiß
127	3	P1 Forschperspektive Wohndecke, P2 schwarz, P3 waagerechtes Linienmuster mit Rauchschwaden und Yukos Schatten in noch feinerem Linienmuster abgetrennt
128	6	P1 Café, P2 geschwungene Linien mit schwarzen Elementen, P3 weiß, P4 doppelt umrahmt mit Spielplatzhintergrund, P5 Froschperspektive Cafétisch, P6 Café angedeutet
129	6	P1 weiß mit Tisch, P2 senkrecht Linienmuster, P3 schwarz in Punkte auslaufend, P4 weiß, P5 waagerechtes Linienmuster, P6 weiß mit Tisch Forschperspektive
130	5	P1 Vogelperspektive auf Cafétisch, P2 weiß mit gepunkteten Linien, P3 waagerechtes Linienmuster, P4 weiß, P5 Tisch und Stuhl
131	5	P1 Caféraum, P2 schwarz, P3 weiß, P4 weiß, P5 Kreislinienmuster
132	4	P1 Cafétisch mit Tasse, P2 weiß mit Cafétisch, P3 Kreislinienmuster, P4 fortlaufendes Kreislinienmuster aus P3
133	2	P1 schwarz mit vielen weiß-gezeichneten Kreislinienmuster die Worte beinhalten, P2 waagerechtes Linienmuster
134	6	P1 weiß mit Cafétisch und Stuhl, P2 schwarz, P3 schwarz mit

		anfangendem Kreislinienmuster, Lichtaustoß Watanuki, P4 fortlaufendes Kreislinienmuster von P3, P5 Kreislinienmuster mit teil dicken schwarzen Linien, P6 doppelt umrahmt mit waagerechtem Linienmuster und Rauchschwaden
135	1	P1 Vogelperspektive auf Boden und Cafétisch der wie die Zwillingsschwestern mit senkrechtem Linienmuster ausgefüllt ist
136	6	P1 weiß mit Tischandeutung, P2 weiß, P3 u. P4 zwei Kreislinienmuster, P5 Bodenlinien, P6 Froschperspektive Cafégesehen
137	2	P1 schwarzes Fleckenmuster senkrecht gehalten, P2 schwarzer Hintergrund mit weiß gezeichneten Fäden die über das ganze Panel gehen
138	4	P1 weiß mit schrägen Speedlines, P2 senkrechtes Linienmuster auf weißem Boden, P3 schwarz, P4 weiß
139	4	P1 weiß mit angedeutetem Boden, P2 schwarz mit Yukos Hand, P3 weiß mit schrägen Speedlines, P4 weiß
140	4	P1 schwarz mit weiß gezeichneten Fäden, P2 weiß, ältere ZS mit waagerechtem Linienmuster ausgefüllt, P3 schwarz mit weiß gezeichneten Fäden, angedeuteter Boden mit Linienmuster, P4 weiß, Yuko mit Linienmuster ausgefüllt
141	6	P1 mit älterer ZS ausgefüllt, P2 schwarz mit schraffierten Linien, P3 weiß, P4 schwarz, P5 Luftlinien, gepunktete Muster, Yuko und ältere ZS mit feinem waagerecht Linienmuster ausgefüllt, P6 weiß mit gepunkteten Linien
142	3	P1 schwarzes Fleckenmuster senkrecht, P2 Kreislinienmuster, P3 Kreislinienmuster umrandet Sprechblase, geschwungene Linien zerstören Fäden
143	1	P1 geschwungene Linien zerstören Fäden
144	5	P1 Fastfoodlogo, P2 Sitzecke, P3 weiß mit gepunkteten Linien, P4 Tisch mit Tüte, P5 waagerechtes Linienmuster
145	5	P1 Vogelperspektive Tischecke, P2 angedeuteter Sitz, P3 weiß, P4 weiß, P5 schwarz
146	5	P1 u. P2 senkrechtes Linienmuster, P3 Sitzecke, P4 Sitzecke mit Personenandeutung, P5 Froschpersepektive zu Decke
147	4	P1 Restaurantsitzecke, P2 u. P3 Decke, P4 senkrechtes Linienmuster
148	5	P1 waagerechtes Linienmuster, P2 weiß, P3 Sitzeckenandeutung, P4 weiß mit schrägen Speedlines, P5 Umgebung mit Häusern und Wolken
	404	
<b>35x 5P, 19x 4P, 16x 3P, 12x 6P, 9x 2P, 2x 1P, 1 x 7P, 3x 0P</b>		weiß x 103, Umgebung x 98, schwarz x 32, waagerechtes Linienmuster x 32, Kreislinienmuster x 29,angedeutete x 23, Rauch x 17, senkrechtes Linienmuster x 14 ,doppelt umrahmte x 13, Speedlines 12, Symbolhintergründe, Symbiosen, besondere Effekte (Punktlinien x 10, Fleckenmuster x 3), weiße Absätze x 7, Glitzersternchen x 6, Wutadern x 31, Tröpfchen x 27

S.	Sprechblasen	SA	VS	HS
51	0			
52	Normale x 9, Fröhliche x 2	5	HUUUUY, JUCHUUU!, ZUM, TÄNZEL x 2,	1
53	Normale x 3, Gedanken x 3, Fröhliche x 1	2	PLOM, ZAS	3
54	Normale x 9, Laut Ärgerliche x 1	0		0
55	Normale x 5, Laut Ärgerliche x 1	0		0
56	Normale x 2, Fröhliche x 2	0		0
57	Normale x 2	0		0
58	Normale x 5	1	PLOF	2
59	Normale x 2, Freundliche x 1, Gedanken x 1	3	TAP x 2, FLAS	1
60	Normale x 6	0		1
61	Normale x 2	0		0
62	Normale x 5	0		5
63	Normale x 2, Hintergrund x 2	0		0
64	Normale x 2	0		0
65	Hintergrund x 4, Normale x 3	0		0
66	Hintergrund x 2, Normale x 1	0		0
67	Normale x 5, Laut Ärgerliche x 3	1	GROAR	0
68	Normale x 4, Laut Ärgerliche x 2, Fröhliche x 2	1	HUM	3
69	Normale x 3, Laut Ärgerliche x 1	1	NGRRR	0
70	Normale x 8	2	HUMM, HMMM	0
71	Normale x 4, Gereizte x 2	0		0
72	Normale x 5, Freundliche x 2, Laut Ärgerliche x 1	1	SWISH	0
73	Normale x 4, Freundliche x 2, Fröhliche x 2	0		0
74	Normale x 7, Unsichere x 1, Hintergrund x 1	4	UFF, POFF, GRUMMEL x 2	1
75	Unsichere x 3, Normale x 2, Fröhliche x 2, Laut Ärgerliche x 1	0		3
76	Normale x 3	0		0
77	Normale x 2	3	HUM., BLINK, CHAS	0
78	Fröhliche Hintergrund x 7, Normale x 5	0		2
79	Freundliche x 4, Freundliche Hintergrund x 4, Normale x 2, Fröhliche x 1	0		2
80	Fröhliche Hintergrund x 4, Fröhliche x 3, Normale x 1	5	FLASH, FLAS, CHAS, CLONK x 2	1
81	Fröhliche Hintergrund x 2, Freundliche Hintergrund x 2, Hintergrund x 1, Freundliche x 1	3	CLONK, FUOM, FIUNG	2
82	Hintergrund x 6	0		0
83	Hintergrund x 2, Normale x 2	0		0
84	Laut Ärgerliche x 4, Normale x 3, Hintergrund x 3	1	GRRR	3
85	Freundliche x 4, Normale x 3, Hintergrund x 2	1	STRAHL	0
86	Normale x 7	0		0
87	Gedanken x 2, Normale x 1	0		0
88	Freundliche x 4, Unsichere x 4, Normale x 3	0		0
89	Normale x 1	0		0
90	Normale x 1	0		0
91	0	0		0
92	Normale x 1, Freundliche x 1	0		1
93	Freundliche x 3, Normale x 2	0		0
94	Hintergrund x 2	0		0

95	Normale x 6, Freundliche x 2	0		6
96	Normale x 3, Laut Ärgerliche x 1	2	PLIC x 2	2
97	Normale x 7, Laut Ärgerliche x 1	1	ZWIP	0
98	Freundliche x 3, Fröhliche x 2, Gedanken x 1	5	SMILE, UFF, BRRR x 2, STRAFF	0
99	Gedanken x 2, Normale x 1, Frohe x 1	4	STRAHL, BIMMM, ZAS, ZOOM	3
100	Normale x 9, Unsichere x 6, Laut Ärgerliche x 1	1	UWAHHH	3
101	Gedanken x 3, Freundliche x 1, Hintergrund x 1	3	BLINK, UFF, WWTT	0
102	Gedanken x 4, Normale x 1	0		1
103	Gedanken x 4, Normale x 2, Laut Ärgerliche x 1, Zitternde x 1, Hintergrund x 2	0		0
104	Laut Ärgerliche x 1	1	PLIC	0
105	Laut Besorgte x 3, Normale x 1	1	SSST	0
106	Normale x 5	0		0
107	Normale x 2	0		0
108	Normale x 9, Besorgte x 1	0		2
109	Normale x 3	0		0
110	Normale x 4, Hintergrund x 4	0		0
111	Normale x 11, Gereizte x 1	1	GRR	1
112	Normale x 7, Laut Ärgerliche x 1	0		2
113	Normale x 4, Fröhliche x 1	2	TIPI x 2	0
114	Normale x 5, Ärgerlich Laute x 1, Fröhliche x 1	2	FLAAAAAAS, PIM	1
115	Normale x 6, Unsichere x 1	0		0
116	Normale x 3, Besorgte x 3	0		0
117	Normale x 4	1	ZIS	0
118	Normale x 4, Fröhliche x 1	0		0
119	0	0		0
120	Fröhliche x 3, Normale x 1	2	ZIS, HAMPF	2
121	Laut Ärgerliche x 1, Hintergrund x 1	1	SHA	2
122	Normale x 9, Unsichere x 1	0		0
123	Normale x 3, Freundliche x 2, Hintergrund x 2	0		0
124	Normale x 4, Unsichere x 4, Freundliche x 1, Ärgerlich Laute x 1	2	KICH x 2	6
125	Freundliche x 3, Fröhliche x 1	0		0
126	Freundliche x 4, Normale x 1, Fröhliche Hintergrund x 1, Fröhliche x 1	2	SSST, HAMPF	2
127	Fröhliche x 2, Normale x 2, Hintergrund x 1	0		0
128	Normale x 5, Unsichere x 2	3	GGGH, BUUA, UUUH	0
129	Normale x 4, Unsichere x 1, Freundliche x 1	1	SHAA	0
130	Normale x 3, Unsichere x 2, Freundliche x 2, Hintergrund x 1	0		1
131	Normale x 5	2	CLING x 2	0
132	Normale x 1, Besorgte x 2	1	CHOF	0
133	Unsichere x 2, Sprechkreise	0		16
134	Besorgte x 5, Hintergrund x 1	1	PISH	0
135	Gedanken x 2	0		0
136	Normale x 5, Besorgte x 2	7	PLOM, BLA x 6	1
137	0	0		0
138	Besorgte x 4, Eindringlich Laute x 1	1	ZAS	0
139	Normale x 3, Laute x 1	1	PATT	0
140	Hintergrund x 3, Besorgte x 3, Normale x 1	0		0
141	Normale x 4, Hintergrund x 1, Besorgte x 1	1	FUOS	2
142	Normale x 1	0		0

<b>143</b>	Sprechkreis	0		0
<b>144</b>	Normale x 4, Unsichere x 1	1	FUPP	0
<b>145</b>	Normale x 4, Hintergrund x 1	0		0
<b>146</b>	Normale x 8, Unsichere x 1	0		1
<b>147</b>	Normale x 4	0		1
<b>148</b>	Normale x 7, Laut Ärgerliche x 2	0		4
	Normale x 313, Fröhliche x 35 Gedanken x 22 Laute x 29 Freundliche x 47 Hintergrund x 63 Besorgte Unsichere x 49 Gereizte x 4 652	84		90

Legende: SA = Soundword Anzahl, VS = verwendete Soundwords, HS= Hintergrundsätze

<b>Seite</b>	<b>Figuren Häufigkeit</b>
51	Domeki, Kapitelcover
52	Watanuki x 4, Himawari 4x , Domeki x 1
53	Watanuki x 5, Himawari x 4, Domeki x 3
54	Watanuki x 3, Yuko x 3
55	Watanuki x 3, Yuko x 3
56	Zwillingsschwestern x 2, Watanuki x 1, Yuko x 1
57	ältere ZS x 2, Jüngere ZS x 1, Yuko x 1
58	Yuko x 4, Watanuki x 3, Zwillingsschwestern x 1
59	Watanuki x 3, ältere ZS x 1
60	Watanuki x 4, ältere ZS x 4
61	Watanuki x 3, ältere ZS x 2
62	Watanuki x 3, Yuko x 3, Mokona x 3, Maru u. Moro x 1
63	Yuko x 1, Watanuki x 2, ältere SZ x 1
64	Watanuki x 1, Yuko x 1
65	Watanuki x 1, Yuko x 1
66	Watanuki x 1, Yuko x 1, Zwillingsschwestern x 1
67	Watanuki x 4, Domeki x 3
68	Watanuki x 4, Domeki x 4, Himawari x 1
69	Watanuki x 2, Domeki x 2
70	Watanuki x 4, Domeki x 3, Zimmerkind x 1
71	Watanuki x 3, Domeki x 3
72	Watanuki x 4, Domeki x 2, jüngere ZS x 3
73	Watanuki x 3, Domeki x 2, jüngere ZS x 3
74	Watanuki x 4, Yuko x 3, Mokona x 3, Maru u. Moro x 1
75	Watanuki x 3, Yuko x 3, Mokona x 2
76	Yuko x 2, Mokona x 1
77	Yuko x 3, Mokona x 3
78	Yuko x 3, weißes Mokona x 4, Mokona x 1
79	Yuko x 4, weißes Mokona x 3, Mokona x 2
80	weißes Mokona x 3, Yuko x 2, Mokona x 1
81	Mokona x 4, Yuko x 3, Maru u. Moro x 1
82	Mokona x 1, weißes Mokona x 1
83	Yuko x 2, Mokona x 1, Watanuki x 1, Sakura x 1, Shaolan x 1
84	Watanuki x 5, Domeki x 5, jüngere ZS x 1
85	Watanuki x 3, ältere ZS x 3, jüngere ZS x 2, Domeki x 2
86	ältere ZS x 3, Watanuki x 2, jüngere ZS x 2, Domeki x 2
87	Watanuki x 2, ältere ZS x 1
88	Watanuki x 4, Domeki x 4, jüngere ZS x 3, ältere ZS x 1
89	Domeki x 2, jüngere ZS x 2, Watanuki x 1, ältere ZS x 2
90	Watanuki x 1, jüngere ZS x 1, ältere ZS x 2
91	Maru u. Moro, Mokona, Kapitelcover
92	ältere ZS x 3, Watanuki x 2, Domeki x 2, jüngere ZS x 2
93	Watanuki x 3, Domeki x 3, ältere ZS x 3, jüngere ZS x 3
94	Watanuki x 1, jüngere ZS x 1, ältere ZS x 2
95	Yuko x 4, Watanuki x 3, Maru u. Moro x 3, Mokona x 2
96	Watanuki x 3, Yuko x 1, Mokona x 1, Maru u. Moro x 1
97	Yuko x 3, Watanuki x 1
98	Watanuki x 4, Himawari x 4
99	Watanuki x 4, Domeki x 2, Himawari x 2
100	Watanuki x 5, Domeki x 5, Himawari x 4
101	Watanuki x 3, Domeki x 2, Zwillingsschwestern x 1
102	Domeki x 4, Watanuki x 3, Geisterwesen x 3
103	Domeki x 4, jüngere ZS x 4, Watanuki x 2, ältere ZS x 2

104	Watanuki x 1, ältere ZS x 1
105	ältere ZS x 4, Watanuki x 2, Domeki x 2, jüngere ZS x 1
106	Watanuki x 3, Domeki x 2
107	Watanuki x 1, Yuko x 1, Maru u. Moro x 1, Zwillingsschwestern x 1
108	Watanuki x 2, Yuko x 2, Maru u. Moro x 1, ältere ZS x 1
109	Watanuki x 1, Yuko x 1
110	Yuko x 2, Watanuki x 1
111	Watanuki x 4, Domeki x 4
112	Watanuki x 4, Domeki x 3
113	Watanuki x 2, Domeki x 2, Himawari x 1
114	Watanuki x 3, Domeki x3, Himawari x 1, ältere ZS x 1
115	Watanuki x 4, ältere ZS x 3, Domeki x 2
116	ältere ZS x 2, Watanuki x 1
117	Watanuki x 2, ältere ZS x 2, Domeki x 1
118	ältere ZS x 3, Watanuki x 2, Domeki x 1
119	Yuko, Kapitelcover
120	Watanuki x 2, Himawari x 2, Domeki x 1
121	Watanuki x 3, Domeki x 1, ältere ZS x 1
122	Watanuki x 4, ältere ZS x 3, Domeki x 1, Himawari x 1
123	Watanuki x 2, ältere ZS x 1
124	Watanuki x 5, Himawari x 5, ältere ZS x 5, Domeki x 4
125	ältere ZS x 3, Watanuki x 2, Domeki x 1
126	Watanuki x 3, Yuko x 3, Mokona x 2
127	Watanuki x 1, Yuko x 1
128	Watanuki x 4, Domeki x 3, ältere ZS x 2, Himawari x 1
129	ältere SZ x 4, Watanuki x 3, Domeki x 3
130	Watanuki x 4, Domeki x 3, ältere ZS x 2, jüngere ZS x 2
131	ältere SZ x 5, Domeki x 2, jüngere SZ x 2, Watanuki x 1
132	Watanuki x 2, Domeki x 2, ältere ZS x 1, jüngere SZ x 1
133	ältere ZS x 2
134	ältere ZS x 4, Watanuki x 1, Domeki x 1, Yuko x 1, jüngere ZS x 1
135	Watanuki x 1, domeki x 1, jüngere ZS x 1, ältere ZS x 1
136	ältere ZS x 5, jüngere ZS x 3, Domeki x 1
137	Watanuki x 1, ältere ZS x 1
138	Watanuki x 3, ältere ZS x 2, jüngere ZS x 1
139	Watanuki x 2, Yuko x 2, ältere ZS x 1, jüngere ZS x 1
140	ältere ZS x 3, Yuko x 2, Watanuki x 1, Domeki x 1, jüngere ZS x 1
141	ältere ZS x 4, Yuko x 3, Watanuki x 1, Domeki x 1, jüngere ZS x 1
142	ältere ZS x 3, Yuko x 1
143	ältere ZS x 1
144	ältere ZS x 3, Watanuki x 2, Domeki x 1
145	ältere ZS x 3, Watanuki x 3, Domeki x 1
146	ältere ZS x 4, Domeki x 2, Watanuki x 1, jüngere ZS x 1
147	ältere ZS x 3, Watanuki x 3, jüngere ZS x 2, Domeki x 1
148	Watanuki x 3, Domeki x 3
<b>Gesamt:</b>	<b>Watanuki x 210, Domeki x 115, ältere ZS x 97, Yuko x 72, jüngere ZS x 51, Himawari x 30, Mokona x 28, weißes Mokona x 11, Maru u. Moro x 10, Shaolan x 1, Sakura x 1, Zimmerkind x 1</b>

Charakter	Sprecheinsätze
Watanuki	207
Yuko	123
Domeki	78
ältere ZS	73
jüngere ZS	61
Himawari	23
weißes Mokona	23
Mokona	7
Maru u. Moro	6
<b>Gesamt:</b>	<b>601</b>

Perspektive	Häufigkeit
Frosch	37
Vogel	24
Frontal	333
Rest	10
<b>Gesamt:</b>	<b>404</b>

## Abbildungsquellen

Abb. 1:

Clamp: xxxHolic. Bd. 4. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2005. S. 180

Abb. 2:

Tanemura, Arina: Kamikaze Kaito Jeanne. Perfect Edition. Volume 6. Köln: Egmont vgs, 2009. S. 120-121.

Abb. 3:

URL: <http://imgarcade.com/1/choju-jinbutsu-giga/>. Stand: 12.04.2015

Abb 4:

URL: [http://www.tokyoartbeat.com/tablog/entries.en/2007/06/the\\_representation\\_of\\_women\\_in.html](http://www.tokyoartbeat.com/tablog/entries.en/2007/06/the_representation_of_women_in.html). Stand: 12.04.2015

Abb. 5:

URL: <http://hyakumonogatari.com/2013/02/05/a-brief-history-of-yokai/>. Stand: 12.04.2015

Abb. 6:

URL: <http://images.nypl.org/index.php?id=1401373&t=w>. Stand: 09.04.2015

Abb. 7:

URL: <http://shojocomplex.blogspot.de/2010/01/la-rosa-de-versalles.html>. Stand: 10.04.2015

Abb. 8:

Mondzepter Manga-Version. URL: <http://ai-no-senshi.net/information/manga/glossary/items>. Stand: 20.04.2015.

Mondzepter Anime-Version. URL:

[http://media.tumblr.com/ac7ed86fbba629fd44152e5f9bd9c9b/tumblr\\_inline\\_mtmtxncAG1qiw26m.jpg](http://media.tumblr.com/ac7ed86fbba629fd44152e5f9bd9c9b/tumblr_inline_mtmtxncAG1qiw26m.jpg). Stand: 20.04.2015.

Mondzepter Replik-Version: URL: <http://imgkid.com/sailor-moon-moon-stick.shtml>. Stand: 20.04.2015

Abb. 9:

Wormsbecher, Natalie: Harry Potter. Was wäre wenn. Spiel 1: Flucht vor dem Troll. S. 3. URL:

[http://animexxonlinewelten.com/doujinshi/favoritenlisten/104741\\_7794/4209/4413/35261/](http://animexxonlinewelten.com/doujinshi/favoritenlisten/104741_7794/4209/4413/35261/).

Stand: 10.04.2015

Abb. 10-15, 17:

Clamp: xxxHolic. Bd. 4. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2005. S. 44, 119, 89, 12, 81, 5, 158, 150, 102.

Abb. 16:

Clamp: Tsubasa Reservoir Chronicle. Bd. 18. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2008. S. 49.

Abb. 18:

Clamp: xxxHolic. Bd. 4. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2005.

Abb. 19:

Clamp: xxxHolic. Bd. 4. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2005. S.100.

Abb. 20-24:

Clamp: xxxHolic. Bd. 4. Auflage 1. Köln: Egmont vgs, 2005.

Abb. 25:

Clamp: xxxHolic. Kocho no Yume. Tokio: Kodansha, 2013. S. 78-79

Abb. 26:

Clamp: xxxHolic. Kocho no Yume. Tokio: Kodansha, 2013. S. 64

Abb. 27:

<https://zabez.wordpress.com/2008/09/04/xxxholic-dvd-4/>

Abb. 28:

xxxHolic Live-Action Serie URL: <http://www.capsulecomputers.com.au/wp-content/uploads/2013/02/xxxholic-live-action.jpg>. Stand: 12.04.2015

Abb. 29:

xxxHolic" Cosplay URL: <http://www.acparadise.com/acp/display.php?c=39639>. Stand: 12.04.2015

Abb. 30: „xxxHolic“ Cosplay URL:

<http://kanasaiii.deviantart.com/art/xxxHolic-Welcome-to-my-shop-404850936>. Stand: 23.04.2015

## Selbstständigkeitserklärung

Ich versichere an Eides statt, dass ich diese Bachelorarbeit bzw. Masterarbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Datum

Unterschrift

.....

.....